DVD9 JOC FULL BLOODRAYNE 2

LEVEL

Games, Hardware & Lifestyle

• Iulie 2009 14,99 LEI

Extinde-ţi Cunoştinţele
Adună puncte
250 puncte
Primeşti reviste
Câştigi cele mai atractive PREMII



PREVIEW

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

NEED FOR SPEED: SHIFT

REVIEW

PROTOTYPE

THE GODFATHER 2

UFC 2009 UNDISPUTED

DAMNATION

5 948490 250039 00907

LEVEL IULIE 2009

THE SIMS 3 ■ ZENO CLASH ■ UFC 2009 UNDISPUTED ■ THE GODFATHER 2 ■ BIONIC COMMANDO: REARMED ■ DUKE NUKEM 3D

Extinde-ți Cunoștințele!

www.chip.ro/promo

Adună puncte – Extinde-ți Cunoștințele – Primești reviste

Înscrie-te online cu codul revistei



CUMPĂRĂ revistele noastre → **STRÂNGE PUNCTE** la fiecare revistă cumpărată → **PRIMEȘTI** în funcție de punctele acumulate

Rucsac – Umbrelă – Cană – Șapcă – Încărcător+ lanternă – Revistele preferate



...și în plus poți CÂȘTIGA MARILE PREMII

6x LCD TV LG VENUS 32LH7020



Contrast 100.000:1 • TruMotion 100Hz (3ms) • Bluetooth • DiVX HD/MP3/ JPEG Play • 4 HDMI • Energy saving Plus • SIMPLINK (HDMI-CEC) • Sistem audio: Invisible Speakers

12x Telefoane mobile LG



6x Microsistem LG FB163



Putere totală 160W(80Wx2)• Redare DivX, DVD+/-RW, CD-R, RW, MP3, WMA, AM/FM radio tuner • Auto equalizer • USB recording • Slot CD/DVD vertical • iPod docking station

* imaginile premiilor sunt prezentate cu caracter informativ

LG Life's Good

PREMII SPECIALE

120 umbrele – 120 căni – 30 rucsacuri – 800 de reviste



70 de abonamente pe 3 luni

3 D Media Communications prelungește campania promoțională „Extinde-ți cunoștințele" până la data de 31 august 2009. Pentru a participa la promoție trebuie să vă înregistrați online pe site-ul **www.chip.ro/promo**, unde vă puteți valida codurile unice de promoție inscripționate pe CD/DVD-urile revistelor cumpărate. **În cadrul campaniei, pe baza punctelor acumulate, puteți comanda atât reviste din portofoliul editurii cât și următoarele produse: umbrelă, cană, rucsac sau încărcător și lanternă VARTA.** În momentul în care introduceți online un cod de promoție veți primi un mesaj prin care sunteți informați de faptul că ați câștigat sau nu unul dintre premiile oferite de editura noastră, pe parcursul întregii campanii. Aceste produse sunt disponibile în stoc limitat. Produsele și premiile oferite de 3 D Media (rucsacuri, umbrele, căni, încărcătoare și lanterne) sunt evaluate la o valoare totală de 8.605 lei. **Pe parcursul întregii campanii, LG Electronics România va oferi 6 televizoare LG** (model: TV Venus 32LH7020 și LG LU4000), **12 telefoane LG** (model: LG KC780 Reina, LG KS360, KC910 și KP500) și **6 microsisteme LG** FB163. În fiecare lună vom desemna prin tragere la sorți câte patru câștigători ai premiilor LG. Fiecare revistă și fiecare produs valorează un număr de puncte. Punctele nu se pot schimba în bani. Pentru a putea participa la campania noastră trebuie să fiți de acord cu toți termenii specificați în Regulamentul campaniei „Extinde-ți cunoștințele".

Mai multe detalii referitoare la campania promoțională găsiți pe site-ul **www.chip.ro/promo/regulament** sau le puteți solicita prin e-mail la adresa **marketing@3dmc.ro** sau telefon 0268-415.158 sau 0268-418.728.

LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Director General:
Dan Bădescu
(dan.badescu@3dmc.ro)
Director Executiv:
Adrian Dumitru
(adrian.dumitru@3dmc.ro)
Director Tehnic:
Dan Dănilă (dan.danila@3dmc.ro)
Director Editorial:
Cătălina Lazăr (catalina.lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator:
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)

Colaboratori:
Sebastian Bularca (locke@level.ro), Paul Policarp,
Dan Darie (jack@level.ro), Ana Maria Todor
(absynthe@level.ro), Laura Bularca (lara@level.ro),
Marin Nicolae, Andrei Licherdopol

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică şi DTP:
Ramona Popovici
(ramona.popovici@level.ro)

Secretar de redacţie
Oana Albu (oana.albu@3dmc.ro)

Marketing:
Sofia Grigore
(sofia.grigore@3dmc.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean
(leonte.marginean@3dmc.ro)

On-line:
Cosmin Oprea (mrblack@level.ro)

Contabilitate:
Cristea Medeea
(contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură
(emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuţie:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Cătălin Iordache (catalin.iordache@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondenţă:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuţie contactaţi-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-418728, 0368-415003,
luni-vineri, orele 13:00-16:30.
Montaj şi tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT). Această ediţie a revistei LEVEL a fost publicată în 23.000 de exemplare.

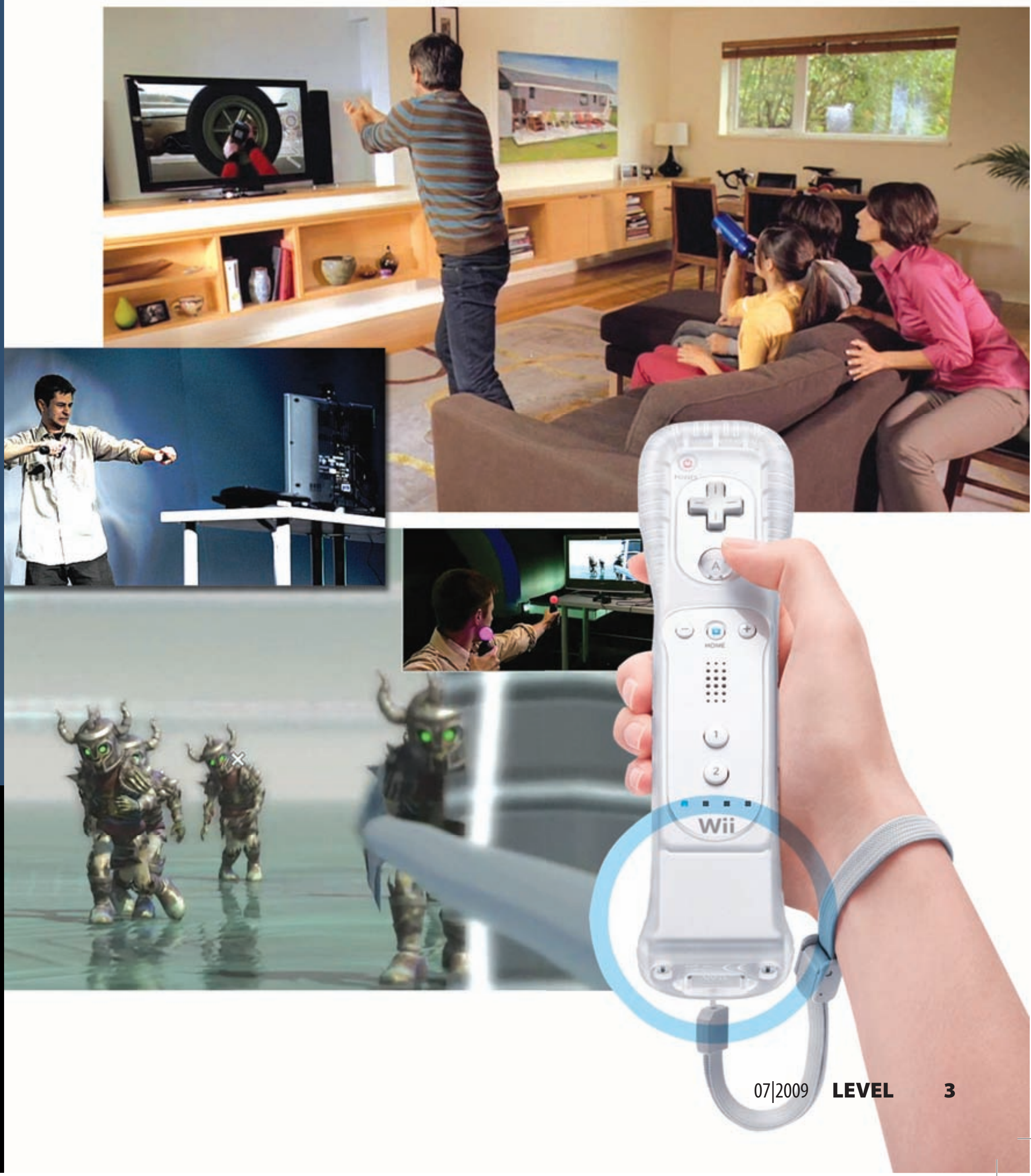
SNA Publicaţie ce beneficiază de rezultate de audienţă conform Studiului Naţional de Audienţă. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare ianuarie 2007 - ianuarie 2008), LEVEL are 79.000 cititori/ediţie.

INSERENŢII DIN ACEST NUMĂR:

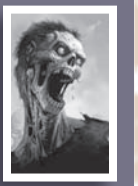
The Future is Now?

Atracţia celei mai noi ediţii a salonului E3 de la Los Angeles nu au fost jocurile în sine. Cel puţin, nu neapărat, pentru că marii producători de console s-au prezentat la apel cu proiecte şi prototipuri ale unor platforme menite să inoveze modul în care ne jucăm şi nu jocurile în sine, punând accentul pe noi şi interesante moduri de a interacţiona cu lumile virtuale. Microsoft a venit cu Project Natal, un sistem bazat pe senzori şi camere video ce recunoaşte mişcările individului care se „scălâmbăie" în faţa sa, inclusiv expresia facială a acestuia. Totul mulţumită unui software proprietar care, prin intermediul unei camere video, poate interpreta gesturi, recunoaşte obiecte şi chiar identifica persoane. Cu Natal poţi dialoga şi chiar juca, în combinaţie cu Xbox Live, fără a avea nevoie de controller. Sony a contracarat cu PlayStation Motion Controller, un fel de Wiimote căruia i s-a aplicat, la unul din capete, o... bilă. Cu ajutorul acesteia sau al senzorului din ea, putem interacţiona cu diverse obiecte din mediul virtual, într-un mod foarte interesant. Controller-ul poate fi folosit pe post de sabie, arc, bâtă de baseball, paletă de tenis şi chiar pistol, obiecte care parcă prind viaţă în mâinile jucătorului. Sony a declarat că precizia mare a acestui mod de a interacţiona cu jocurile ne va permite să fim mai aproape de eroii preferaţi. O să-i credem cândva. În schimb, Nintendo a venit doar cu Wii Motion Plus, un add-on care sporeşte precizia controller-ului obişnuit, reproducând cu exactitate mişcările jucătorului. Dar cam atât. Aşadar, toată lumea pune accentul pe mişcare. Dar se întreabă ei ce vrem noi, jucătorii, de la jocuri? Pentru că cioLAN, dacă ar fi vrut să dea ca un bezmetic din mâini şi din picioare, n-ar mai sta în faţa unui monitor, ci ar fi pe terenul de fotbal sau cu bicicleta pe trotuare. Doamne fereşte!

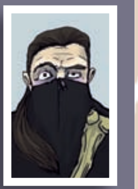
■ **KiMO**

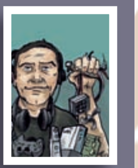


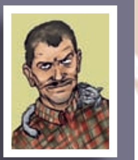
CUPRINS











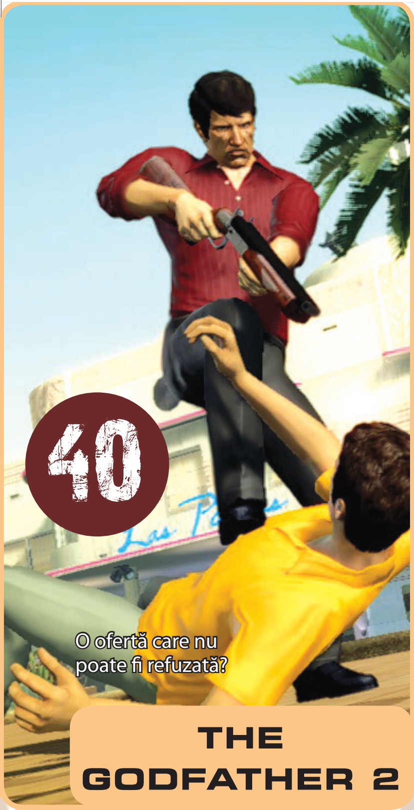












O ofertă care nu poate fi refuzată?

THE GODFATHER 2



A adus, oare, tot ce a promis?

THE SIMS 3



Prototipurile sunt şi ele... oameni. Nu-i aşa?

PROTOTYPE

CUPRINS DVD

Demo
Labyrinthica: The Quest of Lima / SBK 09 / Sherlock Holmes vs. Jack The Ripper / Wrath of the Poo

MODs
Gears of Unreal 1.2 (Unreal Tournament 3) / The Wedding (The witcher)

Media
Filme
A Boy and His Blob / Alan Wake / Assassin's Creed 2 / Aliens vs. Predator / Batman: Arkham Asylum / Bayonetta / Battlefield: Bad Company 2 / Brutal Legend / Castlevania: Lords of Shadow / Crackdown 2 / Dante's Inferno / Dead Rising 2 / Dead Space: Extraction / DiRT 2 / Disciples 3 / Dragon Age: Origins / Edge of Twilight / Fat Princess / Final Fantasy XIII / Forza Motorsport 3 / God of War III / Gran Turismo 5 / Halo 3: ODST / Heavy Rain / HomeFront / Invizimals / Just Cause 2 / Left 4 Dead 2 / LEGO Harry Potter / Lost Planet 2 / Mafia 2 / Mass Effect 2 / Metroid: Other M / Metal Gear Solid: Rising / Mini Ninjas / Need for Speed: SHIFT / No More Heroes 2 / Overlord 2 / Pro Evolution Soccer 2010 / Red Steel 2 / Rogue Warrior / Singularity / Splinter Cell: Conviction / Split/Second / Star Wars: The Old Republic / The Conduit / The Last Guardian / The Saboteur / Uncharted 2: Among Thieves / Undead Knights / Warhammer 40,000: Space Marine / Wet / Wolfenstein

Imagini
Castlevania: Lords of Shadow / Drakensang: The River Of Time / FIFA 10 / God of War III

Wallpaper
De Blob / Helldorado / Little Big Planet / The Saboteur

Utilitare
Drivere
ATI Catalyst 9.3 Cu Control Center / NVIDIA ForceWare 185.85

Patch
Cryostasis v1.1 / Far cry 2 v1.03

Antivirus
AVG Free Edition 8.5 Build 364a1545 / Trojan Killer 2.0.3.0

Freeware
TweakNow PowerPack 2009 1.2 / Universal Viewer / VLC Player 0.9.9

Shareware
WinRAR 3.90 Beta 3

EXTRA
Command & Conquer Gold (versiune completa) / Volvo - The Game (versiune completa) /
LEVEL DVD Finder

LEVEL DVD

SBK 09
SBK 09 - Superbike World Championship este jocul oficial al cunoscutei competiții pe doua roți. Demo-ul permite alegerea concurentului favorit și aruncarea lui în lupta pentru victorie pe circuitul Kyalami.





THE WEDDING
Mod pentru The Witcher. Și da, ați citit bine. Este vorba despre o nuntă!

SHERLOCK HOLMES VS. JACK THE RIPPER
Londra, 1888, districtul Whitechapel. O serie de crime oribile zguduie comunitatea locală, iar poliția nu reușește să descopere autorul acestora, fapt ce creează o adevarată psihoză.





E3 2009 VIDEO EXTRAVAGANZA
Aproape tot ceea ce a avut mai bun de oferit ultima ediție a expoziției E3 în materie de trailere.



COMMAND & CONQUER GOLD
Command & Conquer Gold '95. Acum cu texturi de rezoluție mai mare și, ceea ce este mai important, în versiune completă.
Cu excepția filmelor, dar cine are nevoie de 800 MB în plus...



VOLVO – THE GAME
Jocul a fost creat de SimBin, maeștrii simularii pe patru roți, și vrea să promoveze noile modele Volvo. Oricum ar fi, important este că merită jucat.

NOTĂ: Interfața DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

Gen Action
Producător Terminal Reality
Procesor 1 GHz
Memorie 256 MB RAM
Accelerare 3D 64 MB VRAM, DirectX 8.1

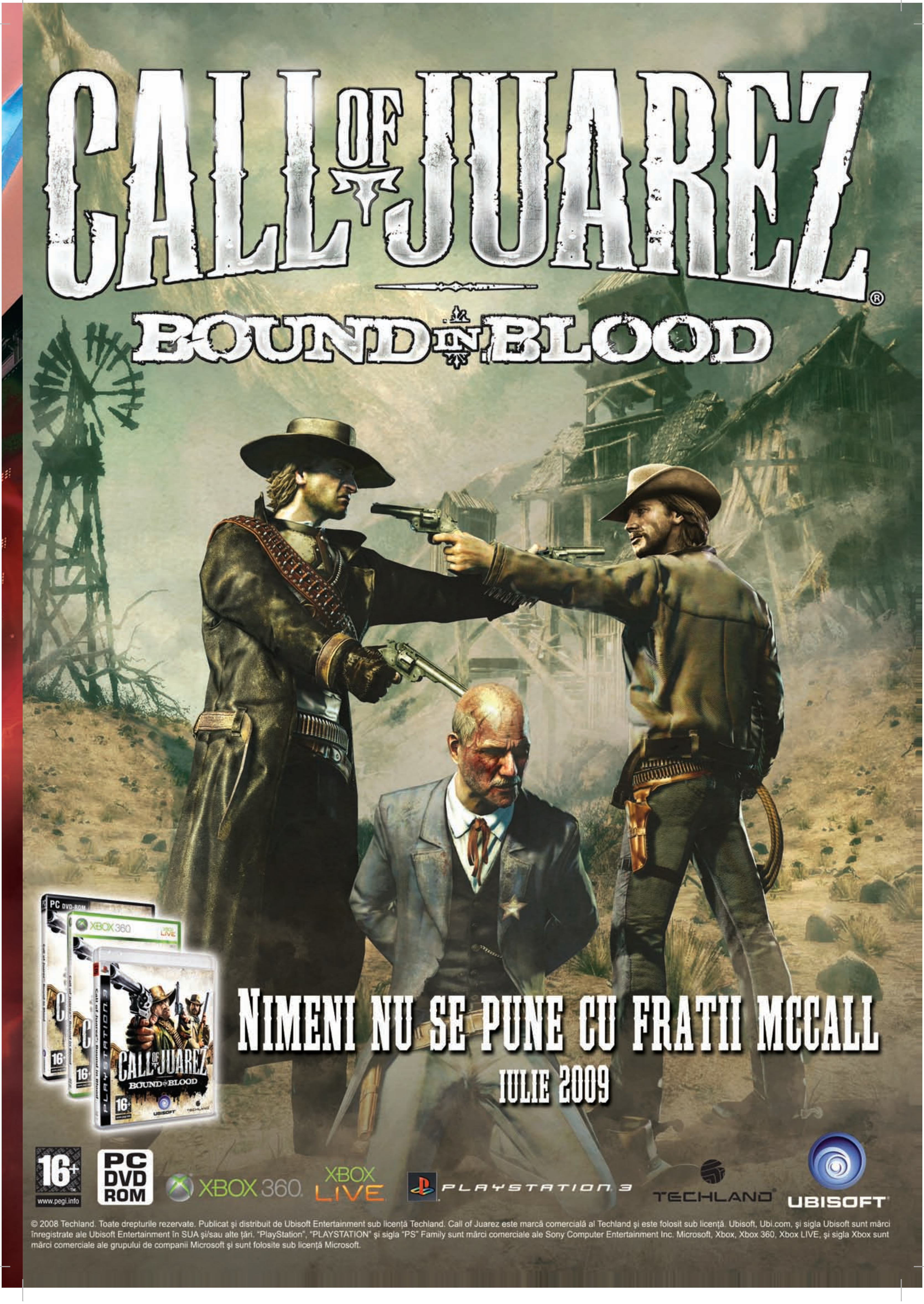


Undeva, acolo sus, o vampă ne iubeşte

Înainte să ne aruncăm într-o nouă baie de sânge, ar fi cazul să ciuliţi urechile la o scurtă lecţie de istorie. Vedeţi voi, fătuca cu înclinaţii sangofile n-a fost niciodată genul de şcolăriţă fluierată prin sălile de clasă sau majoreta sorbită din priviri de pe banca de rezerve a echipei adverse. BloodRayne este un dhampir, născută din împreunarea dintre un vampir şi o apetisantă reprezentantă a sexului nostru frumos. Binecuvântată cu puterile unui vampir, dar blestemată cu o sete nestăvilită de sânge şi alergică la razele soarelui, voluptoasa creatură a nopţii se avântă astăzi în cea mai personală şi sângeroasă confruntare de până acum. Dar să revenim la lecţia noastră de istorie. Anul 1935 ne-a făcut cunoştinţă cu BloodRayne şi un aliat de nădejde al acesteia, Societatea pe Acţiuni de Eradicare a Vampirismului Dăunător Sănătăţii Brimstone (The Brimstone Society, în traducere liberă). Împreună, au încercat să încurce planurile unui grup scrântit şi rău intenţionat de nazişti, ce aveau ca scop dominarea mondială. Auzi la ei! Puternicului vampir şi ofiţer nazist Jurgen Wolf, capul temutului serviciului anti-paranormal german - Gegengheist Gruppe (aia răi), urmăreşte să dezlănţuie iadul pe pământ cu ajutorul puterilor oculte ale unor străvechi artefacte. Rayne câştigă lupta, dar nu şi războiul. Jurgen Wolf supravieţuieşte şi continuă, alături de progeniturile sale, să viseze la ziua în care vampirii vor cutreiera în voie străzile, 24 de ore din 24, şapte zile din şapte. Au trecut şaizeci de ani de la terminarea celui de-al Doilea Război Mondial, iar Rayne continuă să-i vâneze cu şi mai multă ardoare. Cultul lui Kagan (un nazist care, printre altele, a jucat pentru o scurtă perioadă de timp rolul tăticului adoptiv al lui Rayne) jură să continue planurile malefice ale acestuia, dând naştere unei ere a supremaţiei vampirilor peste turmele de oameni din care îşi extrag seva vieţii. Sau o sug, după caz. Împieliţaţii au reuşit să producă o substanţă misterioasă, Mâzga, care, odată eliberată în atmosferă, formează o pătură de nepătruns pentru razele soarelui, transformând astfel civilizaţia umană într-o perversă lume de coşmar. BloodRayne, secondată de Societatea Brimstone, este singura care poate salva omenirea de la pierzanie. Dar inevitabilul se produce... Buhuhuuuu!

În calea lui Rayne sar valuri după valuri de orătănii nerăbdătoare să fie dezmembrate în moduri cât mai sângeroase cu putinţă, oferindu-i eroinei noastre prea puţin timp să admire peisajul şi puţine momente de plictiseală jucătorului înverşunat. Gameplay-ul este suficient de variat ca să vă ţină lipiţi cu ochii înfipţi în monitoare o bună bucată de timp. În plus, pe lângă mulţimea de elemente ce aduc savoare unui joc în care eviscerările şi cafturile continue devin, în scurt timp, o plăcere pentru ochiul ameţit de sângele ce curge în valuri, BloodRayne 2 iese şi cu boşi de nivel la înaintare. Singura nemulţumire ar fi că atacurile acestor creaturi bizare şi groteşti devin oarecum previzibile şi, de multe ori, repetitive. Pe de altă parte, controlul este excelent, iar povestioara, deşi foarte previzibilă, are meritul de a ne rezerva câteva surprize.

BloodRayne 2 este un joc de acţiune bun şi un sequel care nu face originalul de râs. În încheiere, un sfat: vă recomandăm să învăţaţi toate combo-urile pe de rost înainte de a vă potoli setea de sânge.



CALL OF JUAREZ
BOUND IN BLOOD
NIMENI NU SE PUNE CU FRATII MCCALL
IULIE 2009
16+
www.pegi.info
PC DVD ROM
XBOX 360
XBOX LIVE
PLAYSTATION 3
TECHLAND
UBISOFT
© 2008 Techland. Toate drepturile rezervate. Publicat și distribuit de Ubisoft Entertainment sub licență Techland. Call of Juarez este marcă comercială al Techland și este folosit sub licență. Ubisoft, Ubi.com, și sigla Ubisoft sunt mărci înregistrate ale Ubisoft Entertainment în SUA și/sau alte țări. "PlayStation", "PLAYSTATION" și sigla "PS" Family sunt mărci comerciale ale Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, și sigla Xbox sunt mărci comerciale ale grupului de companii Microsoft și sunt folosite sub licență Microsoft.



TALES OF MONKEY ISLAND

Tocmai când încetasem să sperăm că simpaticul pirat Guybrush Threepwood și aventurile sale hazlii mai prezintă vreun interes pentru mahării de la LucasArts, vestea cea bună ni s-a urcat la cap mai brusc decât romul de contrabandă: Telltales (oamenii care s-au îndurat și de Sam & Max, spre bucuria nostalgicilor) lucrează la cinci noi episoade din saga neobositului Guybrush (interpretat din nou de Dominic Armato). Tales of Monkey Island (doar pentru PC și Wii) va avea un format episodic și va încerca să recaptureze trecutul pe parcursul celor cinci episoade care vor fi publicate în fiecare lună începând cu luna iulie (7 iulie, mai exact). Nu știm foarte multe despre schema de control, dar sper din toată inima că va fi clasicul point&click și nu vreo lighioană modernă pentru gamepad și tastatură.

Ca o paranteză, LucasArts ne pregătește un remake (vorbit și de înaltă rezoluție) al primului Monkey Island (The Secret of Monkey Island), însă personal mă cam nemulțumește stilul grafic.

How much wood would a woodchuck chuck if a woodchuck could chuck wood?

EA RENUNȚĂ LA The Godfather

În urmă cu trei ani, EA lansa The Godfather, primul joc al trilogiei pe care o plănuise marele producător, iar anul acesta, în luna aprilie, EA ne-a adus și cel de-al doilea joc al seriei, care s-a vândut în doar 241.000 de exemplare în SUA, de la lansarea din luna aprilie și până în prezent.

Din păcate, niciunul din cele două jocuri nu s-a bucurat de succesul pe care îl așteptau producătorii, fiind criticate atât de gameri, cât și de specialiști. Se pare că insuccesul înregistrat de cele două jocuri i-a determinat pe cei de la EA să renunțe la cel de-al treilea joc. Chiar președintele EA Games, Frank Gibeau, a declarat într-un interviu pentru LA Times: „Nu vom mai face încă unul".

Și totuși, dacă până la urmă se vor răzgândi, vor trebui să facă un efort enorm pentru a învinge concurența. Și ne referim, bineînțeles, la GTA IV și Mafia II (despre care credem - deși „sperăm" ar fi un cuvânt mai bun - că nu ne va dezamăgi). Arrivederci, Vito!

LEFT 2 DIE 4



Nici nu s-a împlinit bine anul de la lansarea lui Left 4 Dead, an care, potrivit declarațiilor optimiste ale tovarășului Newell, urma să ne aducă suport, hărți noi, personaje noi, patch-uri etc. Cu toate acestea, Valve și-a ridicat fanii în cap când a anunțat că în noiembrie (17 noiembrie dacă e să dăm crezare internetului), adică la fix un an de la debutul lui Left 4 Dead, va lansa Left 4 Dead 2. Teoriile conspirației au împânzit internetul, a apărut și un grup de Steam care încearcă să boicoteze lansarea lui L4D2, circ mare, întrebați-l pe nea Googu dacă vă interesează scandalul în mod deosebit.



Jocul va avea personaje noi (tot patru, deși parcă mai șterse decât „patrula" din primul L4D) ce vor înfrunta hoardele de fomiști în locații la fel de noi (sudul Statelor Unite) și arme dedicate special melee combat-ului. Deci, dacă veți rămâne fără gloanțe, nu trebuie să vă îngrijorați, pentru că astfel drujba, bâta de baseball, toporul și tigaia vă vor fi cei mai buni prieteni în situațiile extreme. De asemenea, ne-a mai fost promisă și o versiune avansată a AI director-ului (care ni se promite că va fi mai mult mai deștept și mai brutal). Din trailer-ele lansate de Valve, se poate observa că ostilitățile se vor desfășura la lumina zilei, o chestiune care a pus sare pe rănile fanilor primului joc și pe cei care-și servesc horror-ul și cu puțină atmosferă.

20 DE MILIOANE DE WII-URI PESTE OCEAN

Nintendo a anunțat că, în acest moment, numărul de console Wii vândute numai pe teritoriul Statelor Unite a depășit pragul de 20 de milioane, după 31 de luni de la lansare. Astfel, după cum susțin cei de la Nintendo, consola își reconsolidează statutul de, cităm, „cel mai rapid vândută consolă din lume". În acest moment, Nintendo Wii a depășit deja cifra de 50 de milioane de unități vândute la nivel global. Totuși, DS-ul este produsul de top al Nintendo, cu peste 100 de milioane de bucăți vândute în toată lumea. Numai în luna mai, peste 633.000 de americani și-au procurat un DS.





NEXTPLEASE! GAMING ANUNȚĂ PARTENERIATUL CU STEELSERIES

NeXtPlease! Gaming, o echipă profesionistă de sport electronic din România, anunță parteneriatul cu SteelSeries, unul dintre cei mai importanți producători de echipamente și periferice dedicate gamerilor profesioniști.

Louise Thomsen, Marketing Manager SteelSeries a declarat: „Compania SteelSeries este foarte încântată să devină partenerul exclusiv în ceea ce privește echipamentul de gaming al neXtPlease! Gaming. Compania noastră simte potențialul uriaș pe care echipele din această organizație îl au și nu putem decât să sperăm la o colaborare reușită și de durată."

Astfel, neXtPlease! Gaming se alătură unor nume din elita sportului electronic mondial precum SK-Gaming (Germania), Evil Geniuses (SUA), fnatic (Australia) sau Made in Brazil (Brazilia), toate organizații ce au în componență campioni mondiali și europeni la cele mai importante discipline.

Marius „neXt`BeBe" Crăciun, Campion Mondial en-titre la FIFA: „Pentru un gamer profesionist este foarte important să joace în cele mai bune condiții, iar echipamentul de joc este esențial. Tastatura, căștile, dar și celelalte echipamente SteelSeries mă vor ajuta pe mine și pe colegii mei să obținem cele mai bune rezultate."



DATĂ DE LANSARE PENTRU ASSASSIN'S CREED 2

Deși la E3 Ubisoft a anunțat ca data de lansare pentru Assassin's Creed 2 este 17 noiembrie, aceasta era valabilă pentru US. Producătorul a anunțat că jocul va fi lansat în Europa pe 20 noiembrie.

Exclusiv pentru UK va fi lansat pachetul Black Edition of Assassin's Creed 2, care va conține: trei quest-uri noi pentru joc, soundtrack-ul realizat de Jesper Kyd, interviuri behind-the-scenes cu producătorii, un „Conspiracy Book" de 64 de pagini, o figurină care-l întruchipează pe Ezio.

PREȚUL ACESTUI PACHET VA FI 70 DE LIRE STERLINE.

Ca fapt divers, Patrice Desilets, creative director la Ubisoft, a declarat într-un interviu pentru site-ul Joystiq că primul joc s-a vândut în peste 8 milioane de exemplare. În plus, Desilets a menționat că, după un mic calcul, s-a ajuns la concluzia că un număr cuprins între 30 și 35 de milioane de gameri s-au jucat de-a asasinii prin vechiul Ierusalim (punând la socoteală „piața" second-hand, închirierile și, probabil… știți voi).



DISNEY INTERACTIVE STUDIOS A ANUNȚAT PIRATES OF THE CARIBBEAN

Armada of the Damned va fi un action/RPG produs de Propaganda Games, studioul de creație ce aparține diviziei Disney Vancouver.

Conform producătorilor, Pirates of the Caribbean – Armada of the Damned va fi o experiență cu totul nouă în cadrul universului Pirații din Caraibe și se va desfășura înaintea evenimentelor descrise în filmele de pe marile ecrane. Jucătorii vor intra, normal, în rolul unui pirat și se vor îmbarca într-o serie de aventuri epice atât pe mare, cât și pe uscat.
Numeroase alegeri de ordin moral și de personalitate ale personajului vor trebui să fie făcute, alegeri ce vor afecta atât personajul, cât și universul jocului. Jucătorii vor explora o lume vastă, în timp ce se vor lupta cu inamici, creaturi mitice și Mama Natură, atât pentru a supraviețui, cât și pentru a câștiga experiență. Elemente supranaturale familiare lumii din Pirații din Caraibe vor afecta de asemenea povestea personajului și alegerile pe care acesta le va face.

Armada of the Damned este programat să fie lansat în toamna lui 2010 atât pentru console, cât și pentru PC.

THE SIMS 3 S-A VÂNDUT CA PÂINEA CALDĂ

Sincer… nu suntem surprinși. Eram siguri că hoardele înfometate de fani se vor năpusti asupra lui The Sims 3, mai ales că al treilea (vorba vine, n-am pus la socoteală puzderia de addon-uri) joc din serie este clar un pas înainte (cioLAN, de exemplu, care era alergic la orice însemna The Sims, ghidează cât e ziua de lungă destinul unui boschetar care trăiește din pescuit) față de frățiorii săi mai mici și mai simpli. Dar să trecem la subiect. Sims 3 se dovedește a fi un real succes și umple buzunarele EA. După debutul în forță înregistrat în UK, unde a intrat direct pe primul loc în topul celor mai bine vândute jocuri, la doar o săptămână de la lansare The Sims 3 s-a vândut în 1,4 milioane de exemplare. Acum să așteptăm addon-urile.



EA + CRITERION GAMES = NFS + LOVE

John Riccitiello, CEO EA, a confirmat oficial că realizatori francizei Burnout Paradise, Criterion Games, vor fi responsabili cu următorul joc al seriei NFS.
Vă prezentăm şi citatul cu pricina: „Nu plănuim o lansare separată a unui nou produs Burnout, deoarece echipa este o ocupată cu o abordare revoluţionară a seriei Need for Speed.". Puţin cam ambiguu, dar ne spune ce vrem să ştim. Deşi mulţi sunt de părere că astfel vom asista la o combinaţie între cele două titluri, Riccitiello a negat, declarând că acest lucru nu se va întâmpla, dintr-un simplul motiv: „o mulţime de oameni iubesc Burnout."

MAX PAYNE 3

Colegii mai bogaţi şi mai importanţi de la Gameinformer au reuşit să pună mâna pe o serie de informaţii exclusive despre următorul titlu din seria Max Payne, informaţii care vor fi publicate în ediţia din luna iulie. Dar cum oamenii sunt totuşi oameni, câteva informaţii s-au scurs şi către cei mai nevoiaşi, ţinuţi în întuneric de Sfânta Exclusivitate. De exemplu, coperta revistei ne prezintă un Max cu chelie şi un început de burtică, semn că suntem martorii unui nou trend în industrie (Snake în MGS, Sam în noul Splinter Cell, etc.): eroii copilăriei noastre îmbătrânesc văzând cu ochii. Cu toate acestea, eu v-aş sfătui să nu vă lăsaţi păcălit de chelia paşnică a tovarăşului Max. Fostul poliţist a devenit dependent de faimoasele calmante şi, spre bucuria celor mai violenţi dintre voi, îşi va putea experimenta noile arme pe care le va avea la dispoziţie în ghetourile oraşului Sao Paolo din Brazilia. Vom putea profita din plin de vestitul Bullet Time, care de data aceasta va fi mai visceral şi ultra-violent şi de cover system-ul, care deja a devenit un standard în jocurile de acţiune. Alte noutăţi ar fi introducerea ciclului noapte-zi şi a modului de multiplayer. Max Payne 3 va fi lansat în iarna acestui an pentru PC, PS3 şi Xbox 360. Şi cam atât pentru moment, dar vom reveni cu amănunte.





BRUTAL LAWSUIT

Se pare că Activision va da în judecată Double Fine Productions pentru a opri lansarea jocului Brutal Legend, susţinând că deţine un contract valid de distribuire a jocului şi că au plătit producătorului anul trecut 15 milioane de dolari pentru realizarea jocului. Dar jocul a rămas în aşteptare, deoarece termenul limită impus de Activision nu a fost respectat de Double Fine, pentru că ar mai fi fost nevoie de încă nouă luni de muncă şi un buget adiţional de 7 milioane de dolari. Cu toate acestea, Activision susţine că, deşi nu au fost făcute demersurile pentru finalizarea proiectului, nu a renunţat la drepturile de distribuire. Astfel Double Fine Prod nu ar fi avut dreptul să încheie un acord cu EA.
Iniţial, drepturile asupra jocului au aparţinut celor de la Vivendi. Dar, în iulie 2008, când compania a fuzionat cu Activision, aceasta din urmă a refuzat să achiziţioneze drepturile de distribuire a jocului. EA a stat la pândă şi în luna decembrie a trecut la atac şi a cumpărat aceste drepturi. Apoi, în februarie 2009, Activision a ameninţat EA cu întâlnirea la tribunal, deoarece la momentul în care EA a încheiat contractul cu Double Fine, încă negocia soarta jocului cu producătorii. Apoi a venit răspunsul genial al celor de la EA: "*Activision is like a husband abandoning his family and then suing after his wife meets a better looking guy*".
Dacă totul merge bine şi Activision pierde procesul sau renunţă la acuzaţii, Brutal Legend va fi lansat pe 13 octombrie anul acesta în Statele Unite şi pe 16 octombrie în Europa.

BATTLEFIELD 3 ÎN LUCRU

John Pleasants, COO EA, a confirmat faptul că EA DICE lucrează în acest moment la Battlefield 3. Pleasants a declarat că a văzut jocul în timpul unei vizite în studiourile EA DICE din Suedia. „Am avut privilegiul de a-mi arunca o privire peste Battlefield 3 în studiourile DICE din Suedia şi am fost foarte impresionat de modul în care echipa lucrează la acel proiect", a declarat John Pleasants.

SE VOR LANSA

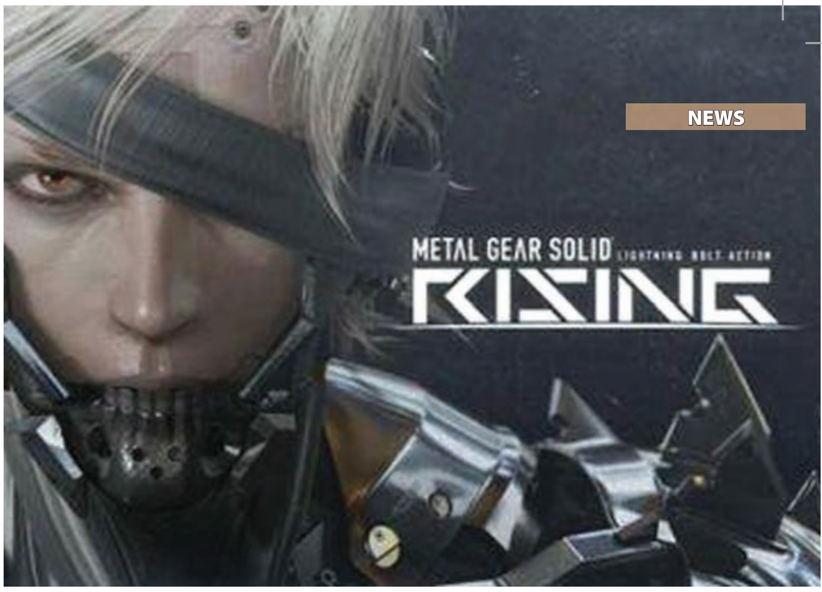
Tales of Monkey Island	PC	LucasArts
Call of Juarez: Bound in Blood	PC, X360, PS3	Ubisoft
Street Fighter 4	PC	Capcom
Trine	PC, PS3	Nobilis
Champions Online	PC, X360	Atari

MODERN WARFARE 2 ESTE UN SEQUEL

Infinity Ward a ținut să clarifice faptul că Modern Warfare 2 este sequel-ul primului Modern Warfare. Dacă ne gândim bine, acest lucru este o premieră pentru franciza Call of Duty, iar numele Modern Warfare 2 a fost ales tocmai pentru a ilustra acest lucru. Robert Bowling, purtător de cuvânt Infinity Ward: „Modern Warfare 2 este un sequel direct al lui Call of Duty: Modern Warfare. Vrem să fie clar. Nu e doar încă un titlu din seria Call of Duty. Ce facem noi acum e o noutate pentru franciza Call of Duty. De obicei, jocurile din seria Call of Duty aveau propriile campanii, fără nicio legătură una cu alta. Acesta [Modern Warfare 2] este un sequel în toată puterea cuvântului".

Vă reamintim că Modern Warfare 2 va fi lansat pe 10 noiembrie pentru PC, PS3 și Xbox 360.





METAL GEAR SOLID: RISING

Konami a confirmat că proaspătul anunțat Metal Gear Solid: Rising va fi disponibil pe mai multe platforme. Jocul a fost prezentat la conferința de presă a Microsoft de la E3, însă nu și la cea de la Sony, creând impresia că va fi un joc țintit exclusiv pentru platformele Microsoft, Xbox 360 și Windows.

Rising va marca debutul seriei pe mai multe platforme, directorul de marketing pentru Europa de la Konami, Martin Schneider, afirmând că „seria Metal Gear Solid mereu a împins limitele în materie de grafică și poveste".

Următorii patru câștigători ai campaniei promoționale „Extinde-ți cunoștințele"!

Adună puncte
Extinde-ți Cunoștințele
Primești reviste

3 D Media Communications și LG Electronics Romania au încheiat un parteneriat prin care cititorii revistelor CHIP, LEVEL, CHIP Special, FOTO-VIDEO Digital și PC-Practic, participanți la campania "Extinde-ți cunoștințele", pot câștiga lunar importante premii, constând în: un TV LCD LG, două telefoane mobile LG și un microsistem LG.
Următorii patru câștigători ai celei de-a doua sesiuni de campanie au fost desemnați dintre toți cei care au participat în perioada 1 – 31 mai 2009. Astfel, **câștigătorii** sunt:



LCD TV LG VENUS 32LH7020
DAVID SORIN - Târgoviște
Cod: **CHDE-9EC2-24B5-58EA-2B19**



Telefon mobil LG KC780 REINA
NĂVODARU FLORIN CĂTĂLIN - Pitești
Cod: **PCPE-XED2-4BD4-333D-89A8**

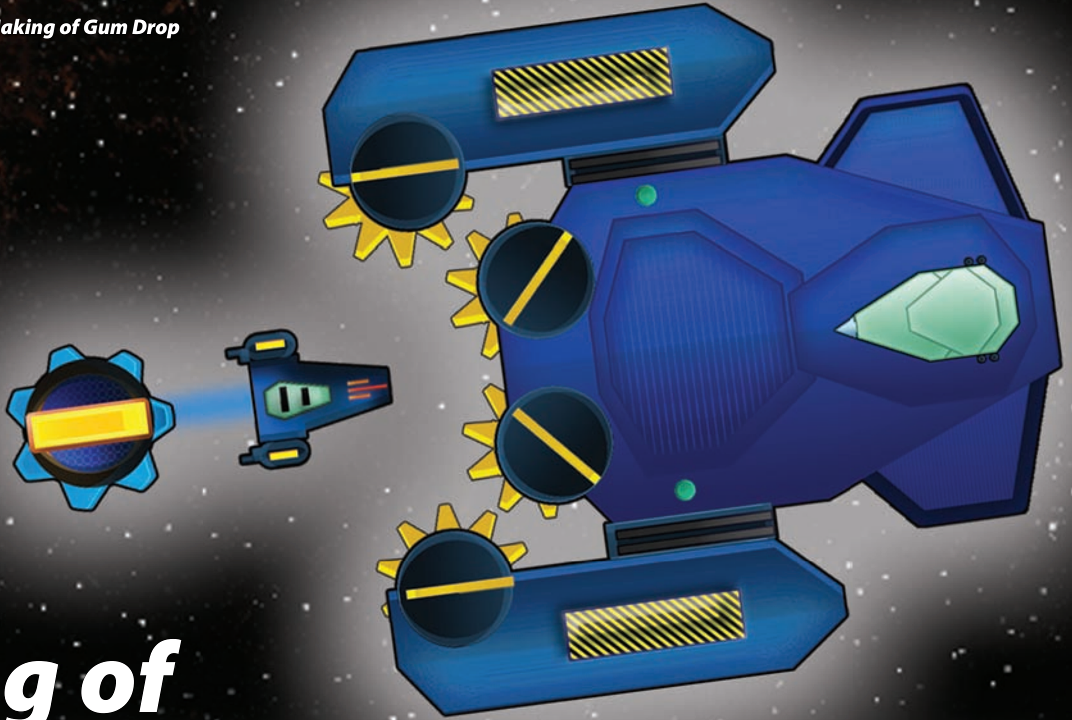
Telefon mobil LG KS360
DOANDES BOGDAN - Drobeta Turnu Severin
Cod: **LVLF-56D9-36DA-685E-ECAA**



Microsistem LG FB163
MOROIANU NICOLAE - București
Cod: **FVDF-78CX-XAF7-XE57-56EC**



Pentru mai multe detalii vă rugăm să consultați Regulamentul campanie promoționale „Extinde-ți cunoștințele!" sau să contactați Departamentul de Marketing, reprezentat de Sofia Grigore, prin marketing@3dmc.ro sau la telefon 0268 415 158, 0368 415 003 sau 0368 415 004. Vă dorim multă baftă în continuare!



Making of

Gum Drop
Celestial Frontier

În cruciada mea de a convinge românii să facă „games, not war", am primit mai multe cereri şi răspunsuri la nedumerirea mea legată de inexistenţa unei culturi indie la noi în ţară. Încerc luna aceasta să îndeplinesc una dintre aceste cerinţe, şi anume aceea de a prezenta un dezvoltator indie wannabe, pe numele său Elbert Perez, şi jocul său încă nelansat, Gum Drop.

Cu Elbert aţi mai făcut deja cunoştinţă acum câţiva ani de zile, în paginile LEVEL dedicate evenimentului Electronic Entertainment Expo din 2007, când Locke şi Mitza au vizitat tărâmul american pentru a ne prezenta de la faţa locului cea mai efervescentă „petrecere" din lumea jocurilor. Pe atunci, Elbert se afla în tranziţia dintre departamentul de dezvoltare Microsoft Xbox şi Big Fish Games, unde lucrează în prezent. Deşi are doar 24 ani, Elbert a terminat facultatea de game design Full Sails din Florida şi are deja la activ în CV două job-uri cu rezonanţă în industria jocurilor. Spre deosebire de un român în situaţia lui, el a beneficiat de o piaţă mult mai prolifică în domeniu – cea americană – ce oferă unui game developer aspirant mult mai multe posibilităţi de dezvoltare decât cea mioritică. Dar poate că este important de menţionat că Elbert nu s-a născut în Statele Unite ale Americii, ci în Filipine, chiar într-o familie cu venituri cel puţin la fel de modeste comparativ cu cele ale unei familii tipice de la noi. Norocul lui este că statul român face mai puţine pentru tinerele sale speranţe decât cel filipinez, iar printre acţiunile lipsă de la noi se numără acorduri cu universităţile americane de a sponsoriza şi ajuta studenţi ca Elbert. El a primit finanţare să îşi urmeze studiile la Full Sails, urmând ca plata acestor studii să fie apoi reţinută din veniturile obţinute din viitoarea sa carieră în domeniu.

Ca student la Full Sails, Elbert a avut teme oarecum comparabile cu ceea ce ne cer şi profesorii noştri de info (sunt ironică), ca de exemplu obligativitatea de a-şi găsi o echipă şi de a face un joc. O temă tipică pentru universităţile americane de profil şi care, de altfel, a generat destule controverse, întrucât majoritatea instituţiilor îşi obligă studenţii să îşi cedeze drepturile de autor pentru orice proiect creat în timpul studenţiei, mai ales dacă este o temă. Acesta este de altfel şi motivul pentru care nu pot da prea multe detalii despre unul din jocurile care au determinat ideea post universitară a lui Elbert, concretizată acum în Gum Drop.

Jocul Gum Drop a început acum aproximativ un an (în vara lui 2008) ca... simple documente în care Elbert, pe atunci singurul component al echipei acestui proiect, şi-a „pus pălăria de game designer" şi a notat pur şi simplu ideile care îi treceau prin cap, legate de un shooter spaţial arcade incomparabil cu oricare alt shooter arcade disponibil pe piaţă. Incomparabil, nu datorită SMASH-ului care este acum punctual central al jocului (vezi oglinda ataşată), ci datorită libertăţii de mişcare oferite şi fizicii care, la o adică, poate fi folosită în avantajul jucătorului. Aşa cum este cazul şi acum, proiectul nu a început ca un concurent al starurilor genului, cum ar fi Space Invaders, care au beneficiat de mult mai multe resurse decât cele ce pot fi obţinute de un singur om, ci ca o pasiune ce urma să fie distribuită gratuit şi eventual să aducă ceva faimă, alături de un proiect palpabil în portofoliu. După cum spune Elbert, timpul alocat pentru Gum Drop a fost alcătuit din serile de după muncă şi weekend-uri. Dar mai bine vă spune el cu propriile cuvinte povestea Gum Drop.

Level: ***Cum a început Gum Drop? Poţi elabora despre modul în care a debutat proiectul – presupun că l-ai început singur.***

Elbert Perez: Proiectul a început în vara anului trecut, deşi ideea o aveam din şcoală, de la una din vechile mele teme. Însă, SMASH, care acum constituie ideea principală a jocului, a venit abia acum aproximativ 4 luni. Partea clasică de shooter a Gum Drop este o idee derivată din Space Invaders, însă ca jucător mi-am dorit mai multă libertate în controlul şi manevrarea navei. Într-adevăr, există multe jocuri care explorează această idee a libertăţii de mişcare, însă eu am considerat că pot

GUM DROP

Gum Drop este un „space smashing game" în care controlezi o navă şi ai în grijă o bază spaţială care „mănâncă" asteroizi. Jocul nu dispune de poveste, ci îşi propune să fie doar un mijloc de relaxare şi de-stresare prin oferirea unui set minim, dar eficient, de mijloace de distracţie, denumite simplu SMASH – Structural Mining Automated Swinging Hammer. Adică, pe româneşte, nava dispune de un ciocan ce trebuie învârtit cu entuziasm până nimereşte fix în navele inamice. În plus, nava mai dispune şi de un… „lipici" care permite captarea obiectelor din joc, inamice sau nu, şi relocarea acestora în bază sau într-o poziţie perfectă pentru… SMASH-uit. Mediul înconjurător din joc este presărat cu diverse debris-uri stelare, printre care asteroizi, dar şi numeroase bonusuri ce pot fi captate şi folosite în funcţie de tipul acestora. De exemplu, unul dintre bonusuri oferă o regenerare a scutului, în vreme ce altul permite plantarea de mine pe un perimetru în care inamicii pot fi atraşi.

Jocul va fi distribuit în două versiuni, una gratuită şi una premium. Cei interesaţi pot obţine Gum Drop şi ajuta oferind feedback aici: www.occasionalgamer.com.



îmbunătăţi această parte. Ca proiect, Gum Drop a început ca un prototip rapid a cărui dezvoltare pur şi simplu mi-a adus foarte multă plăcere, iar în timpul acelui proces (de rapid prototyping - n.a.) am realizat că vreau să şlefuiesc ideea şi să îi extind capabilităţile.

Într-adevăr, am început Gum Drop de unul singur, primul pas fiind redactarea efectivă a modului în care îmi imaginam că va fi jocul. Spre exemplu, lista conţinea: shooter clasic, rapid, plin de acţiune. Pur şi simplu mi-am scris ideile, fără a mă gândi cum exact le voi implementa. La începutul procesului, este important ca în rolul de designer, să nu îţi înfrânezi în niciun fel creativitatea, fapt care de obicei se întâmplă dacă te gândeşti la aspectele tehnice ale proiectului. În acele momente de început, orice idee merită scrisă şi niciuna nu merită a fi considerată prea nebunească.

Level: ***Poţi detalia partea de definire a ideii, a jocului? Îmi imaginez că nu a fost un proces care a durat o zi.***

Elbert Perez: Nu, niciodată nu este atât de simplu ca redactarea frenetică, în doar o zi (sau noapte :)) a ideilor, ci din contră, este un proces care se repetă într-o anumită măsură pe întregul parcurs al proiectului. Însă, după o mică „furtună" creativă, am început în paralel să fac prototipul, având totuşi câteva certitudini în minte. De exemplu, am ştiut că vreau să fac un joc 2D bazat pe fizică şi de asemenea, am ştiut că voi avea nevoie să aleg şi să învăţ un engine de fizică şi un framework – în cazul meu, XNA de la Microsoft. Şi da, toate acestea, adică designul, dezvoltarea prototipului şi învăţatul s-au desfăşurat concomitent.

Level: Multă lume este curioasă în legătură cu modul în care studiourile indie aleg tehnologiile pe care le folosesc în jocurile lor, întrucât paleta de „oferte" open source, gratuite, sau aproape gratuite, este largă. Care este lista completă a aplicaţiilor şi tehnologiilor folosite de tine şi cum ai ajuns să le alegi pe acelea? Este adevărat că procesul de decizie a tehnologiilor ce urmează să fie folosite face oarecum parte din procesul de creaţie al jocului?

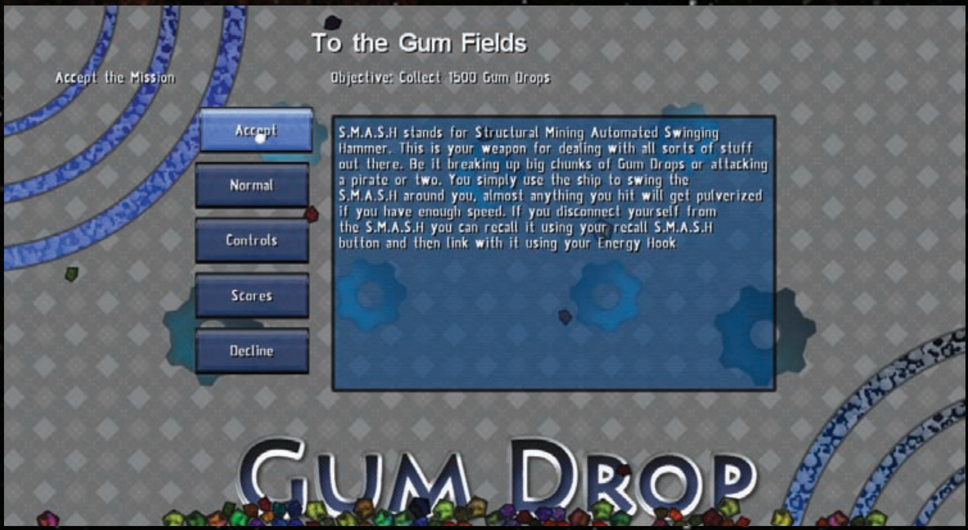
Elbert Perez: Am folosit în principal XNA şi engine-ul fizic Farseer, pentru că acesta este bazat pe XNA. Pentru partea artistică a lui Gum Drop, am folosit Adobe Fireworks CS3, pentru care este necesară o licenţă, însă la care există numeroase alternative gratuite. Motivul alegerilor mele a fost în principal faptul că mă simt con-



MICROSOFT XNA

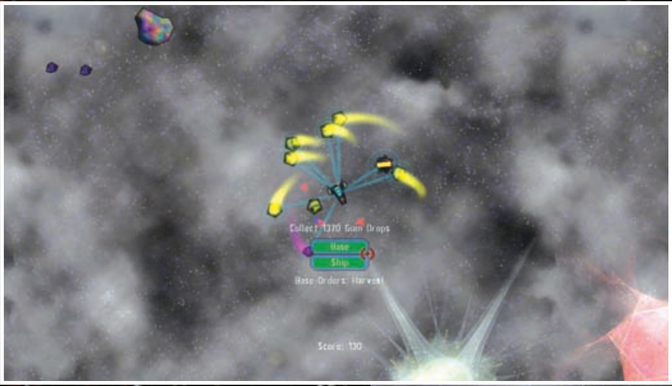
XNA este un set de unelte de dezvoltare oferite de Microsoft special pentru programarea de jocuri. „Născut" în 2004, XNA intenţionează să faciliteze dezvoltarea de cod printr-un set extins de biblioteci specifice jocurilor, care să asigure ideea de reutilizare a resurselor deja existente. În prezent, Microsoft oferă XNA Framework (se bazează pe .NET Framework 2.0 pentru Windows şi respectiv .NET Compact Framework 2.0 pentru dezvoltarea de titluri pentru Xbox 360), XNA Build (un set de unelte de management al unui proiect) şi XNA Game Studio, acum la versiunea 3.1, un IDE (integrated development environment – mediu integrat de dezvoltare) pentru jocuri.

În plus, Microsoft susţine aşa-numita XNA Community Games (sau Xbox Community Games, care va fi redenumită în curând), unde orice dezvoltator independent îşi poate distribui jocurile în mod nelimitat pentru 99 de dolari pe an sau 49 de dolari pentru 4 luni. Orice joc publicat pe această platformă este evaluat de Microsoft înainte de publicare şi în conformitate cu un set de reguli disponibil online. Producătorii care deţin jocuri ce au trecut aceste teste de evaluare îşi pot vinde produsul pe Xbox Live Marketplace, Microsoft plătind autorul cu 70% din vânzările produsului.



fortabil cu ele – XNA se bazează pe C#, iar cu Adobe Fireworks sunt vechi prieten. În orice caz, fiecare tip de proiect are lista sa de tehnologii preferate, sau mai bine spus potrivite, şi nimeni nu poate spune din start care sunt aceste tehnologii, deoarece fiecare joc are particularităţile sale. Spre exemplu, pentru Gum Drop aş fi putut folosi Unreal, însă acel engine este pur şi simplu prea capabil pentru genul meu de proiect.
Cel mai bun sfat pe care îl pot da celor interesaţi să facă ceea ce fac şi eu acum este să cerceteze şi să încerce tehnologiile ce par potrivite pentru ei. Există întotdeauna riscul alegerii tehnologiei greşite, însă nu există alt mod de a explora şi evita acest





fapt decât cercetând şi testând posibilităţile disponibile.

Level: În ceea ce priveşte prototipul, ce a demonstrat acesta şi ce anume te-a decis că proiectul merită continuat, alături, desigur, de pasiunea ta pentru dezvoltarea de jocuri? Ai arătat prototipul prietenilor tăi şi te-ai bazat pe feedback-ul lor?

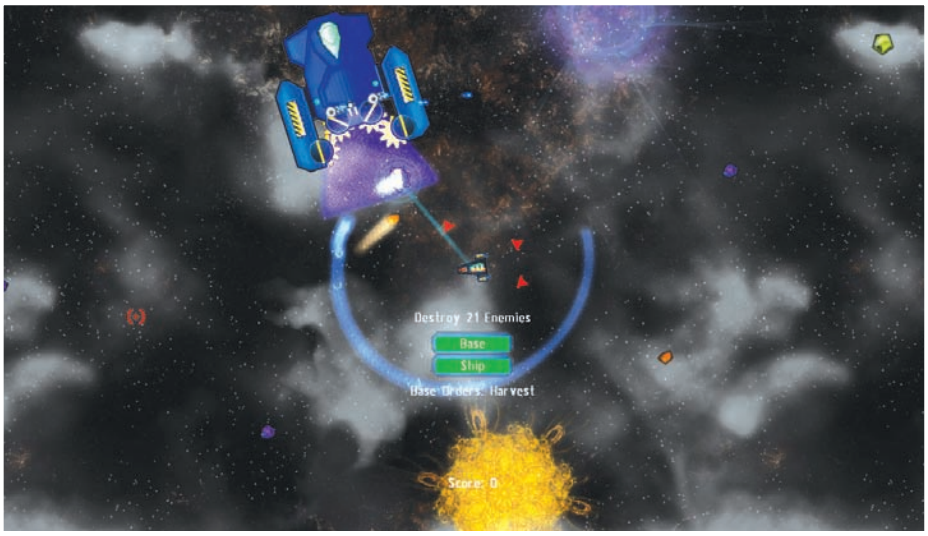
Elbert Perez: Deoarece decisesem că fizica va avea un rol important în Gum Drop, prototipul meu a inclus engine-ul Farseer şi câteva capabilităţi fizice, alături, desigur, de câteva renderizări de test. Scopul prototipului a fost în primul rând de a-mi demonstra mie că ideea era distractivă cu adevărat şi nu numai în capul meu şi eventual pe hârtie. Feedback-ul iniţial pentru prototip l-am primit de la un coleg, de la colegul de apartament şi de la prietena mea – toţi trei reprezentând, fiecare în parte, tipuri diferite de gameri. Însă, ca orice feedback iniţial, nu a fost extrem de constructiv – mai mult remarci de genul drăguţ, interesant. Pe de altă parte, prototipurile iniţiale nu constituie întocmai cea mai bună metodă de a primi

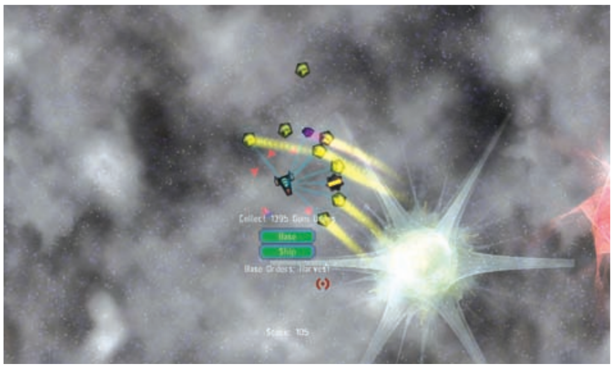


METODOLOGIA AGILE

Orice firmă de programare lucrează după o anumită metodologie, care constituie setul de reguli de conduită după care se programează un proiect. Începuturile industriei software, care includ de altfel şi producătorii de jocuri, se caracterizau prin metodologii greoaie şi care de obicei cereau sute de pagini de specificaţii. Evident, nimeni nu avea ocazia să „pună mâna" să testeze proiectul decât în stadii foarte târzii, când acesta era aproape de finalizare. Din această cauză, când proiectul ajungea în mâna testerilor, nu prea mai puteau fi făcute cine ştie ce modificări. Ca răspuns la acest mod de lucru, una din metodologiile apărute a fost Agile, al cărei prim manifest a fost lansat în 2001 şi care presupune dezvoltarea pe iteraţii – mai precis, lansări foarte rapide, adesea săptămânale, care conţin mici adiţii la joc. Beneficiile acestei metodologii constau în faptul că testerii – utilizatorii finali, adică jucătorii – pot pune mâna pe un joc din stadiile destul de primare ale proiectului şi pot avea un impact major asupra funcţionalităţilor finale cu care acesta va ajunge să fie lansat. Evident, scopul de bază al metodei este să asigure dezvoltarea unui produs în perfectă concordanţă cu aşteptările utilizatorului final.

Metodologia Agile presupune plănuirea iniţială a unui proiect şi împărţirea acestuia în iteraţii, fiecare iteraţie însemnând un release.
De obicei, această plănuire şi împărţire se face într-un document sau fişier Excel care este considerat „viu", adică se schimbă constant, evoluând împreună cu proiectul. Împărţirea în iteraţii permite şi speculaţii referitoare la timpul necesar dezvoltării unui release, timp care de obicei este dublat sau triplat ca să asigure şi un supliment pentru bug-uri, funcţionalităţi neprevăzute care devin importante pe parcursul proiectului, sau chiar schimbări radicale care pot duce la o restructurare (refactoring) completă a codului existent. Desigur, metodologia Agile nu este singura cale de a dezvolta un proiect indie, însă este cea mai răspândită datorită flexibilităţii sale şi datorită faptului că se pretează echipelor mici, care pot comunica uşor.





feedback valoros – acesta nu vine niciodată în faza inițială. În acest stadiu, cel mai important a fost să îmi demonstrez mie că ideea este realizabilă și să mă asigur că nu „arunc" prea departe ideile, nu atât de departe încât feedback-ul prietenilor să devină întocmai opusul noțiunii de constructiv.

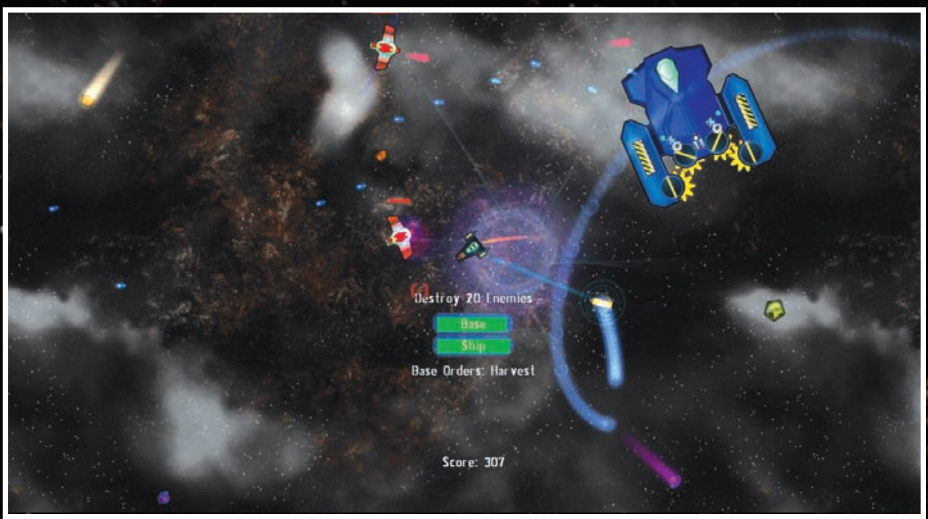
Level: Ai putea elabora această idee?

Elbert Perez: Pe întreg parcursul proiectului și cu atât mai mult în faza de debut, trebuie să fii agil, să beneficiezi de această posibilitate de a-ți rafina constant ideile, o posibilitate aproape exclusiv disponibilă doar studiourilor independente. A fi un dezvoltator independent înseamnă că ești singurul care decide ce riscuri își asumă și tot singurul care va suporta eventualele consecințe negative – adică nu ai o echipă în spate care ar putea fi trasă în jos de deciziile tale proaste. În opinia mea, această libertate este și partea care face ideea de indie atât de distractivă, de interesantă. Însă, desigur, partea dificilă a acestei libertăți este de a fi în stare să te concentrezi și să te controlezi. Metodologia de dezvoltare Agile pe care am folosit-o presupune setarea constantă de scopuri și de ținte, însă a trebuit să găsesc o cale de mijloc în alegerea acestora, care să îmi permită să progresez, fără a fi atât de agresiv încât să diminuez partea de fun a întregului proiect. Așadar, cel mai bun sfat pe care îl pot oferi unui dezvoltator indie este să fii mereu agil și, când faci estimări de timp, întotdeauna să triplezi numărul de ore de care crezi inițial că vei avea nevoie.

Level: Pentru a ajunge în stadiul alpha al Gum Drop, ai avut nevoie de un an. Abia acum, în alpha, devine crucial feedback-ul primit, este corect? Și de asemenea, deși ai început proiectul singur, acum ai la îndemână o echipă. Câți oameni compun această echipă, cum ai reușit să îi convingi să te ajute și ce îi motivează pe ei? Și cât de mult te-a ajutat experiența ta profesională ca game dev?

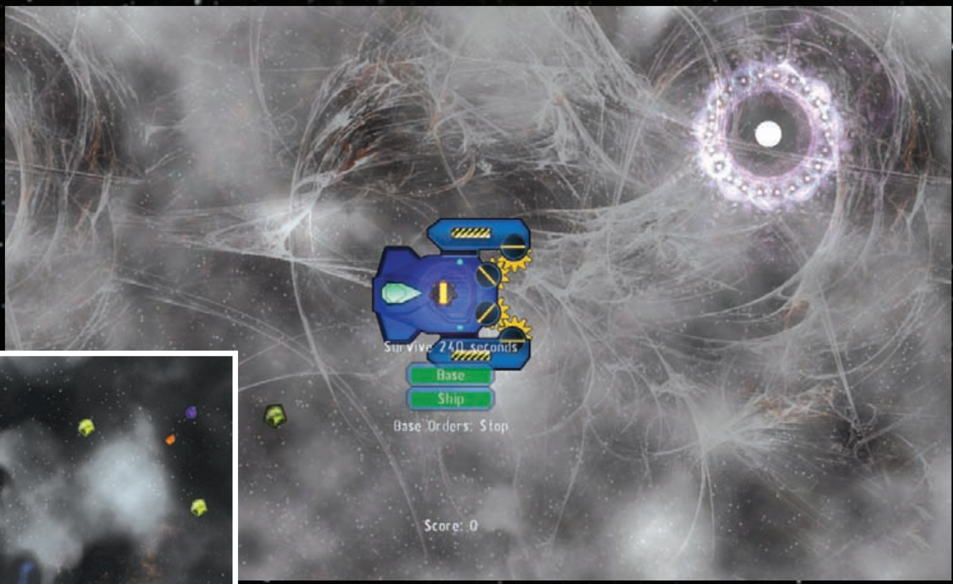
Elbert Perez: În prezent sunt trei oameni care lucrează la Gum Drop – eu, colegul meu de apartament, care se ocupă de QA și o persoană care face partea de sunet. Eu și colegul meu nu avem nevoie de plată, însă sunt în tratative cu cel care se ocupă de sunet. S-ar putea să accepte un procent din vânzări (versiunea premium a jocului va fi disponibilă pe Xbox Live la un preț de circa 3 dolari – n.a.) sau un onorariu – încă discutăm. Însă, ca în orice „studio" indie, numărul de oameni care participă la proiect variază constant.

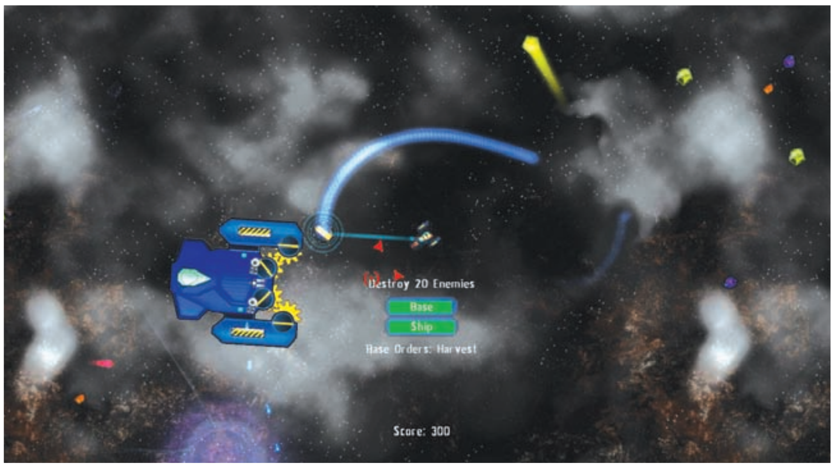
Stadiul alpha este într-adevăr foarte dependent



de feedback-ul pe care îl primesc. Şi durează – de exemplu, Gum Drop trebuia original să fie un shooter, adică să dispui de o navetă echipată cu armament şi să ţinteşti în inamici. Acum patru luni însă, a devenit evident că SMASH este component principal a jocului şi din cauza feedback-ului primit în legătură cu această „armă", am renunţat complet la ideea de shooter clasic. Aşadar, jocul s-a schimbat radical în alpha – şi se schimbă în continuare.

Experienţa profesională ca dezvoltator la Microsoft şi Big Fish Games m-a ajutat cu siguranţă, în special fiindcă eram deja foarte confortabil cu DirectX, OpenGL şi programare grafică 2D/ 3D. Dar ce am realizat pe parcursul „aventurii" mele în industrie este că, cu cât mai mult experimentezi cu acest tehnologii, cu atât devii mai bun şi mai experimentat.





Level: Intenţionezi să distribui jocul pe Xbox Live şi PC. Cât de multă muncă a presupus portarea pe Xbox şi ce presupune distribuţia jocului pe Xbox Live?

Elbert Perez: Portarea pe Xbox este dureroasă, haha, pentru că CLR-ul (component principal a platformei .NET) este mult mai lent decât pentru versiunea PC, iar standardele impuse de Microsoft sunt rigide, chit că te forţează să programezi mult mai atent şi mai ordonat. Doar portarea pe Xbox mi-a luat o lună întreagă de muncă, şi vorbesc în orele efective petrecute şi puse laolaltă.

În ceea ce priveşte costurile necesare pentru a publica pe Xbox Live, Microsoft cere un onorariu de 100 de dolari care îţi permite să distribui pe parcursul unui an oricâte jocuri sau aplicaţii doreşti pe reţeaua Xbox Game Communities, care va fi în curând redenumită Xbox Indie Games. Desigur, alături de kit-ul pentru programatori care este disponibil gratuit, este absolut necesară deţinerea unei console Xbox care să îţi permită testarea jocului (chit că în teorie ai putea încerca să publici şi fără a testa pe un Xbox, însă este o practică pe care nu o recomand).

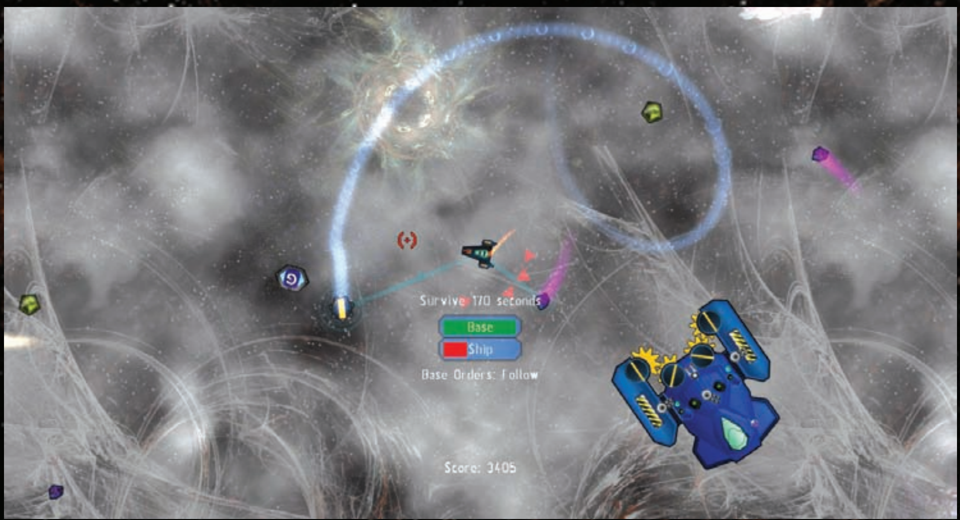
Level: Ca dezvoltator indie, ce ai învăţat până acum din acest proces şi ce ai putea spune celor care se pregătesc să creeze un joc, aşa ca tine?

Elbert Perez: Hmm... Nu avea ca motivaţie principală banii, pentru că foarte puţine dintre jocurile indie au succes. Fă jocul pentru că îţi place şi pentru că eşti un gamer înrăit şi iubeşti produsele acestei industrii. A fi un dezvoltator indie nu este o chestiune motivată de profit, ci de dragostea şi pasiunea pentru jocuri. Nimeni nu poate fi de succes dacă are ca scop doar banii – aceştia sunt doar o recompensă plăcută.

Şi nu te da bătut niciodată!

Level: Mulţumesc, Elbert, şi mult succes!

■ **Lara**



GENERAREA PROCEDURALĂ DE NIVELURI

Gum Drop permite generarea rapidă de niveluri pe baza unui fişier XML (eXtensible Markup Language) care defineşte următorul set de parametri:

Size – defineşte mărimea efectivă a hărţii

Time limit – defineşte durata maximă a unui nivel, în milisecunde

Wave spawn rate - defineşte intervalul la care sunt spawn-aţi inamicii pe hartă

Wave value – defineşte numărul de inamici care sunt spawn-aţi într-un „val", deodată

Wave value acceleration – defineşte creşterea valorii valurilor de inamici, în ideea că pe măsură ce un nivel durează mai mult, mai mulţi inamici vor fi spawn-aţi într-un val

Allowed units – defineşte numărul maxim de inamici permişi

Name – defineşte numele nivelului

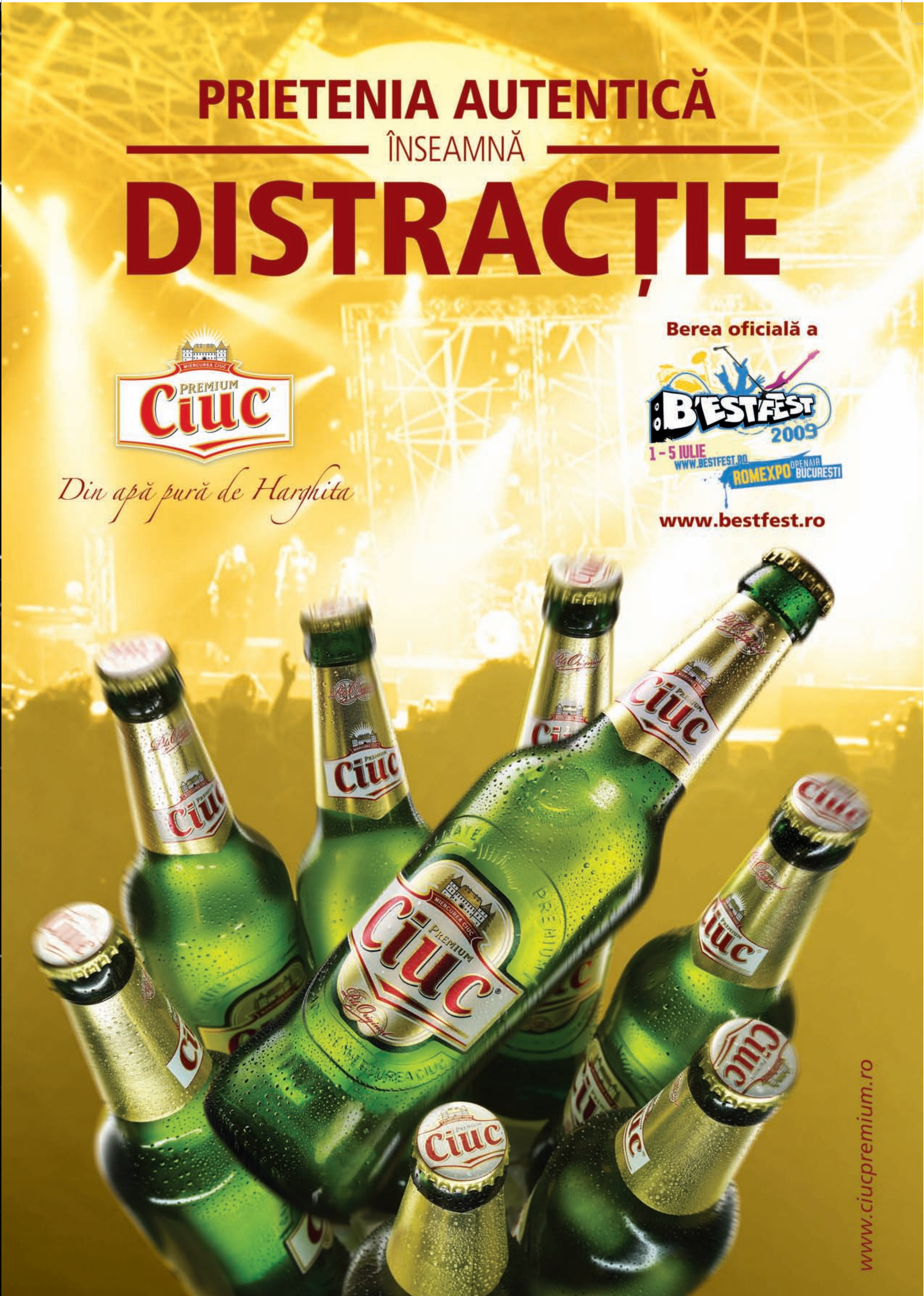
Environment – defineşte mediul în care se va desfăşura nivelul

Wave spawn limit – defineşte numărul de valuri ce se pot spawn-a pe un nivel dat.

Un fişier XML care defineşte un nivel general procedural arată cam aşa:

<Level>
<Name>Valor and Honor</Name>
<Environment>Space</Environment>
<Size>2000 2000</Size>
<Time Limit>360</Time Limit>
<Wave Spawn Rate>10</Wave Spawn Rate>
<Wave Value>100</Wave Value>
<Wave Value Acceleration>10</Wave Value Acceleration>
<Wave Spawn Limit>10</Wave Spawn Limit>
<Units>
<Unit value="5">Soldier</Unit>
<Unit value="4">Coward</Unit>
</Units>
</Level>

Da, este atât de simplu ;)


PRIETENIA AUTENTICĂ
ÎNSEAMNĂ
DISTRACȚIE
MIERCUREA CIUC
PREMIUM
Ciuc
Din apă pură de Harghita
Berea oficială a
B'ESTFEST
2009
1 - 5 IULIE
WWW.BESTFEST.RO
ROMEXPO OPENAIR BUCUREȘTI
www.bestfest.ro
www.ciucpremium.ro

Arkham Horror: Expansions

Pentru că jocul original nu era suficient de complex...



Kingsport: Un orăşel scenic pe malul mării

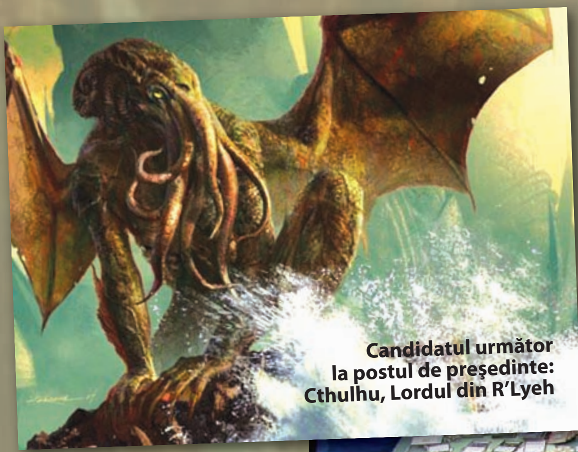
Acum câteva luni v-am povestit despre un boardgame inspirat din operele lui Howard Phillips Lovecraft plasat în oraşul său fictiv, Arkham. Nu o să reiau tot sistemul de joc după cum am făcut data trecută şi o să mă concentrez doar pe elementele noi introduse de cele şase expansion-uri apărute momentan. Majoritatea acestora adaugă cărţi noi. Ancient Ones, Investigatori, cărţi Mythos, cărţi de Encounter din locaţiile deja existente (şi cele noi, în unele cazuri), obiecte, vrăji, skilluri, aliaţi şi nu în ultimul rând, monştri. Pe lângă toate acestea, fiecare expansion adaugă un număr de mecanici noi la jocul de bază.

The Dunwich Horror

Fiind bazat pe nuvela omonimă scrisă de Lovecraft, majoritatea influenţelor se trag din aceasta. Jocul vine cu o mini hartă a satului Dunwich care pe lângă străzi şi locaţii (cu tot cu cărţi de encounter pentru acestea) mai are pe margine două lumi paralele în stilul hărţii Arkham-ului, astfel încât harta se poate pune în continuarea celei din jocul de bază. Elementul nou cel mai important sunt cele trei portale de pe teritoriul satului. În momentul în care monştrii de pe hartă se mişcă, există o şansă ca aceştia să intre într-unul din aceste portale. Odată ce trei monştri au intrat în portale, creatura după care au fost numite jocul şi nuvela se trezeşte şi se plasează în centrul oraşului aşteptând să fie învinsă. Dacă nu apare un brav erou să o distrugă, există o şansă de câte ori aceasta se mişcă să accelereze trezirea lui Ancient One.

Problema cea mai mare e că în afară de imensa valoare de 5 puncte de viaţă, nu ştii exact la ce să te aştepţi înainte să mergi să te lupţi cu Oroarea. Aceasta are stats mereu schimbătoare şi înainte de a intra în luptă, jucătorul ia un pachet cu acestea, îl amestecă şi trage o carte care-i spune exact cu ce se luptă. E nevoie de pregătire serioasă în prealabil. Dacă jucătorul câştigă, acesta primeşte cadou absolut orice obiect din joc pe care-l doreşte inimioara lui (luaţi Enchanted Blade, că-i tare).

Pentru a ajunge în Dunwich, un investigator trebuie să ajungă în gara din Arkham şi să plătească un dolar în cazul în care nu a făcut cumva rost de un abonament de tren (nu glumesc...).



Candidatul următor la postul de preşedinte: Cthulhu, Lordul din R'Lyeh

Încă o mecanică nouă este o schimbare a sistemului de „moarte". În mod normal, dacă un investigator ajungea la 0 viaţă sau sănătate mintală era trimis după caz la spital sau azil unde pierdea o tură şi se întorcea cu o valoare de un punct la zona afectată. În The Dunwich Horror au fost introduse sistemele de Injury şi Madness. Acestea sunt două pachete de cărţi separate care îi oferă jucătorului o alternativă. Dacă ajunge la 0 la una dintre statistici, acesta poate, în loc să piardă o tură după ce ajunge la spital/azil să tragă după caz un Injury şi Madness care fac exact ceea ce aţi crede: sunt modificări (negative) permanente pentru investigatorul respectiv şi pot fi cam orice de la o mână ruptă (nu poţi folosi obiecte two-handed) la paranoia (nu poţi sta în aceeaşi locaţie cu alt investigator). Desigur, există şi un risc: Orice investigator care primeşte o a doua copie din aceeaşi condiţie de care suferă moare definitiv, iar jucătorul trebuie să înceapă un personaj nou.

The Kingsport Horror

Kingsport apare ca locaţie în multe dintre poveştile lui Lovecraft şi este piesa centrală în acest expansion. Primul lucru care sare în ochi la acest expansion e că nu există locaţii instabile. În loc de acestea, există pe hartă trei „rifturi" dimensionale. De câte ori se deschide o poartă în Arkham sau Dunwich, unul dintre acestea ajunge mai aproape de a se deschide. Riftul se va deschide undeva în Arkham sau Dunwhich, se va mişca pe hartă şi va „scuipa" monştri de câte ori se mişcă. Mai există şi o şansă să grăbească trezirea Ancient One-ului. Rifturile pot fi închise temporar investigând locaţiile de pe harta din Kingsport (construită asemănător cu Dunwich). Tot în Kingsport mai există două mini „questuri" unde investigatorii pot primi recompense speciale, cum ar fi titlul de „Captain of the White



Arkham: Un oraş clasic american



Aduceți-vă prietenii în Arkham pentru o experiență de neuitat



Shub-Niggurath vă așteaptă în cultul ei cu brațele deschise: trimiteți CV-ul azi!

Ship" făcând referire la povestirea Corabia Albă.

Printre mecanicile noi adăugate se regăsesc monștrii acvatici și sistemul de Epic Battle cu Ancient One. În mod normal, lupta ar urma aceeași secvență turn-based până când ori monstrul ori investigatorii mor. Epic Battle face lucrurile un pic diferit. Există două pachete de cărți. Unul roșu care se amestecă și se pune undeva deoparte și unul verde care se amestecă și se pune peste. Aceste cărți se trag la începutul rundei de luptă și definesc regulile în vigoare pentru acea rundă: ordinea în care se efectuează atacurile și eventualele modificări de gen „dacă vrei să ataci runda asta, trebuie să pierzi 2 viață" toate descrise frumos cu citate generatoare de atmosferă.

Acum partea și mai interesantă: Fiecare Ancient One are trei „plot" cards. Asta înseamnă că de câte ori se trage o carte pe care scrie „Sinister Plot" se efectuează una dintre cărțile specifice fiecărui antagonist în parte. Trebuie menționat aici atacul lui Nyarlahotep numit simplu „Join me!" în care unul din investigatori are ocazia de a-i trăda pe ceilalți și de a câștiga de unul singur jocul dacă nu este învins (și de a lua bătaie de la ceilalți jucători, probabil). În plus, una din cărțile roșii de Epic Battle este intitulată simplu „The End of Everything" și spune și mai simplu că ai pierdut. Deci evident, cu cât se avansează prin pachetul roșu, pericolul devine tot mai mare.

Altă mecanică introdusă este regula opțională de Herald și Guardian care sunt niște entități malefice respectiv benevole care în primul caz fac jocul mai greu prin diverse reguli adiționale, iar în cazul al doilea îl fac mai ușor.

Curse of the Dark Pharaoh

The Dark Pharaoh se referă la una din „măștile" lui Nyarlahotep, dar nu are legătură cu el. Acest expansion este unul mic, în sensul că nu vine cu o hartă a unui oraș, ci adaugă doar mecanici și elemente noi la jocul de bază. Pe lângă seturi de cărți, obiecte, și așa mai departe, Curse of the Dark Pharaoh adaugă un pachet de Exhibit Items care sunt obiecte dintr-o expoziție egipteană și se pot alege ca alternativă la obiectele unice de câte ori un investigator ar primi un astfel de obiect.

În plus, cărțile noi de encounter pot avea ca rezultat primirea unui beneficiu permanent sau a unui dezavantaj sau de a fi exilat temporar dintr-unul din cartierele din Arkham.

The Black Goat of the Woods

Titlul se referă la numele popular al zeiței Shub-Niggurath și o are ca și personaj central. Investigatorii pot primi ocazia de a se alătura cultului său, ceea ce înseamnă că au encounters diferite în câteva locații, rezervate cultului. În plus, unele cărți pot spune investigatorului să tragă un „corruption card" care au efecte variate, în general benefice, dar cu o mică clauză care la un moment dat s-ar putea să nu convină tuturor.

În plus, toți monștrii cu simbolul dimensional hexagon se scot deoparte și de câte ori se deschide o poartă se pun pe ea doi monștri: unul cu simbolul hexagon și unul din ceilalți. De câte ori un monstru hexagon este învins, investigatorul responsabil trage un corruption card. În momentul în care nu mai există corruption cards în pachet, ajungem la clasicul moment „Ancient One Awakens".

The King in Yellow

Sau un nume alternativ al lui Hastur, aduce o piesă de teatru în oraș care crește dificultatea jocului și adaugă un fel de cronometru. În momentul în care piesa intră în actul 3, jocul se încheie. Investigatorii pot încetini, dar nu și opri progresul.

Altă mecanică adăugată este apariția unor personaje din Arkham sub formă de bolnavi mintal care vor modifica anumite elemente ale jocului în momentul în care „o iau razna". De asemnea, cărțile de encounter care îi menționează nu se mai execută.

The Innsmouth Horror

În final, avem ultimul expansion apărut, de data asta din nou cu hartă care reprezintă orașul Innsmouth din povestirea The Shadow over Innsmouth. Unii probabil îl cunoașteți din Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth. Nu am avut ocazia să-l joc încă, fiind apărut foarte recent, dar vor apărea în el oamenii-pește din Innsmouth, the Deep Ones care ÎNCĂ odată pot să provoace trezirea Ancient One-ului și alte mecanici interesante cum ar fi „The Innsmouth Look". Una dintre ele de care sunt foarte curios e cea de obiective personale pentru fiecare dintre investigatori care măresc imersiunea în povestea personajului și reprezintă un fel de side quest.

Arkham Horror se poate juca și fără, cu toate sau doar unele dintre aceste expansionuri, fiecare dintre ele fiind independente. Vă avertizez, însă: O să aveți nevoie de o masă imensă...

■ **Paul Policarp**



Dunwich: Un sătuc rustic și liniștit

STAR WARS THE OLD REPUBLIC

GEN MMORPG **PRODUCĂTOR** BioWare Austin **DISTRIBUITOR** LucasArts / BioWare **LANSARE** 2010 **ON-LINE** www.swtor.com

Tu de partea cui vei fi?

Darrell Rodriguez, preşedintele LucasArts, este conştient că, în zilele noastre, cele mai profitabile jocuri sunt MMO-urile. După cum este şi normal, o companie ca LucasArts nu vrea să piardă o cotă parte din ceea ce lumea plăteşte ca taxă lunară pentru a scăpa din cătuşele unei vieţi monotone şi lipsite de fenomenal. Exemplul cel mai puternic este Blizzard, cu al lor World of Warcraft şi cei doisprezece milioane de plătitori de taxă lunară. Mulţi au încercat să îi detroneze, sau măcar să le fure din clienţi. Nu mulţi au reuşit. De fapt, dacă stăm să ne gândim, nimeni nu a reuşit. Deşi se ştie care este reţeta succesului, se pare că este un ingredient secret pe care doar cei de la Blizzard îl au în bucătăria lor şi sunt determinaţi ca nimeni să nu îl fure. Mai mult ca sigur că nici măcar ei nu ştiu care este acest secret, dar atâta timp cât doar ei îl au, puţin le pasă. Vă spuneam la început că Rodriguez este conştient de profitul pe care cineva îl poate scoate dintr-un joc ce funcţionează pe bază de taxă lunară. Evident că nu a zis aşa ceva, ci din declaraţiile sale care reiese că este convins că singurul mod prin care ei pot oferi publicului larg o experienţă inedită şi plăcută legată de universul Star Wars este printr-un MMO. El mai spune că Star Wars:



Nu ar fi mai bine să o rezolvăm la o bere?

Knights of The Old Republic este cel mai de succes joc din panoplia Lucas Arts şi că cel mai potrivit mod de a reînvia franciza astfel încât toată lumea să fie fericită este printr-un MMO. Mulţi sunt de acord, dar foarte mulţi sunt împotrivă. Fiecare dintre cele două tabere aruncă în joc argumente şi contraargumente ce fac un ochi neantrenat să oscileze şi să nu ştie în ce tabără să se arunce, fără a lua în calcul că ceea ce spun ei nu contează de fapt. Hotărârea este deja luată de LucasArts, jocul mai are un pic şi este gata, iar cele două tabere se vor afla într-un conflict continuu până când jocul va muri şi cu mult după. Dar toată lumea este de acord că cei care vor câştiga oricum vor fi cei de la LucasArts. Universul Star Wars este un fenomen global şi acest lucru este un avantaj enorm. Mulţimea de oameni care aşteaptă acest joc este cu mult mai numeroasă decât publicul ţintă pe care îl avea Blizzard când a lansat World of Warcraft. Jucătorii de Warcraft de atunci erau mulţi, dar nu se compară nici pe departe cu cei care ştiu cine este Darth Vader. Este complet irelevant faptul că timpul în care se petrec acţiunile din The Old Republic se află la mii de ani distanţă de naşterea lui Darth Vader, căci mii de oameni vor încerca să-şi denu-



mească personajul la fel ca pe tatăl lui Luke Skywalker, iar acest lucru va duce la mii de variațiuni pe aceeași temă. Dark Vader, Darth Vadder, Darth Vàder și mii de alte asemenea încercări patetice.

Ye Old Republic

Dr. Ray Muzyca, cofondator și CEO al Bioware și general manager al Electronic Arts Inc., spune despre SW: The Old Republic că, pe lângă cei trei piloni pe care se sprijineau până acum MMO-urile (luptă, explorarea și progresia personajului), va mai apărea și un al patrulea: povestea. O caracteristică ce până acum lipsea, spune el, celorlalte jocuri de acest gen, povestea va face deliciul jucătorului. Bioware își va folosi calitatea deja cunoscută de a aduce o poveste incredibilă unui joc, calitate ce va face miracole într-un mediu atât de prolific ca cel produs de cei de la LucasArts. Acestea nu sunt cuvintele mele, ci ale lui Ray Muzyca. Ele nu pot decât să mă bucure și îmi ridică și mai mult așteptările pentru ceea ce urmează să fie Star Wars: The Old Republic. Un lucru atât bun, cât și rău, deoarece voi fi cu atât mai ușor de dezamăgit dacă lucrurile nu ies cum trebuie. Mai ales că așa ceva mi s-a mai întâmplat o dată cu nefericita experiență legată de Age of Conan.

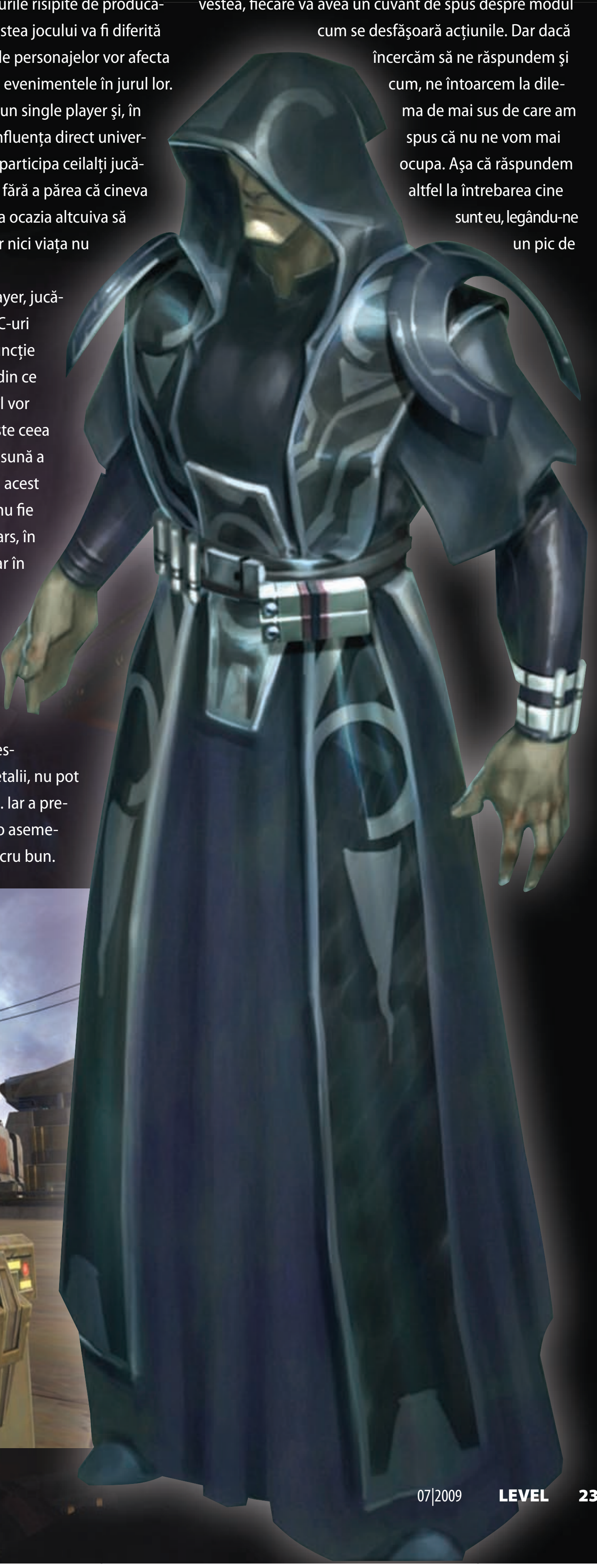
Acțiunea jocului va avea loc la trei sute de ani distanță de cea din Star Wars: Knights of The Old Republic, cel mai de succes joc al celor de la LucasArts bazat pe universul Star Wars. Lumea este liniștită, cavalerii Jedi par a deține controlul complet asupra a ceea ce se întâmplă, iar cavalerii Sith par a fi complet eradicați, fără nicio șansă de a mai distruge o dată echilibrul precar în care se află lumea. Dar după cum ne arată cel mai recent trailer al jocului, nimic nu este mai fals. Pacea în care se afla universul de trei sute de ani le-a permis celor din Sith să se pregătească pentru ceea ce va însemna cel mai crunt război văzut vreodată de omenire și de rasele extraterestre prietene. Sith-ul vine mai puternic și mai determinat ca niciodată pentru a lua ceea ce pentru ei este un drept al sângelui. Control asupra a tot ceea ce mișcă. Cine nu vrea să fie implicat în așa ceva? Eu da. Și spun da cu toată gura. DA!

Deși hype-ul în jurul jocului este fenomenal, toată lumea vorbind peste tot despre ceea ce se vrea să fie jocul, nimeni nu știe încă cu adevărat cum este el. Deși se vorbește despre cel de-al patrulea pilon susținător al jocului, despre povestea incredibilă din spatele lui, nimic nu este clar. Tot ce putem face este să speculăm asupra a ceea ce înseamnă. Din firimiturile risipite de producători, am putut înțelege că povestea jocului va fi diferită pentru fiecare în parte. Acțiunile personajelor vor afecta direct turnura pe care o vor lua evenimentele în jurul lor. Cu toate acestea, jocul nu este un single player și, în mod normal, acțiunile tale ar influența direct universul și evenimentele în care vor participa ceilalți jucători. Cum se va face acest lucru fără a părea că cineva este furat pentru a i se putea da ocazia altcuiva să facă ceva, pare a fi nedrept. Dar nici viața nu este dreaptă.

La fel ca într-un single player, jucătorul va putea să ia după el NPC-uri care îl vor ajuta în luptă și, în funcție de acțiunile sale, aceștia vor fi din ce în ce mai legați de jucător sau îl vor trăda dacă ceea ce tu faci nu este ceea ce vor ei să faci. Sună bine, dar sună a single player. Sper din inimă ca acest mod de abordare al jocului să nu fie asemănător cu cel din Guild Wars, în care jucătorii interacționau doar în orașe făcând troc, iar când ieșeau din oraș, totul era instanțat pentru o singură persoană. Dar nu îmi pot da seama cum se poate face altfel. Trec un pic debusolat asupra acestui aspect al jocului, despre care neavând mai multe detalii, nu pot decât să îmi dau cu presupusul. Iar a presupune ceva despre un joc de o asemenea magnitudine nu este un lucru bun.

Dar cine sunt eu?

În cazul unui joc single player, la această întrebare era ușor de răspuns. Ai fi fost salvatorul galaxiei, cel mai tare din parcare, singurul care poate activa portalul prin care vin klingonienii să salveze universul. În cazul unui MMO cu un potențial de milioane de utilizatori, întrebarea este dificilă. Bioware ne spune că fiecare își face povestea, fiecare va avea un cuvânt de spus despre modul cum se desfășoară acțiunile. Dar dacă încercăm să ne răspundem și cum, ne întoarcem la dilema de mai sus de care am spus că nu ne vom mai ocupa. Așa că răspundem altfel la întrebarea cine sunt eu, legându-ne un pic de





Sigur nu mă vede nimeni după cutia asta

clasele din joc. Aici misterul se adâncește. Dacă e să ne luăm după ceea ce ne spune Holonetul de pe site-ul oficial, din punct de vedere strict grafic, fiecare facțiune ar avea patru clase mari și late.

Nu o luați de bună, deoarece nu este nimic confirmat, spun asta doar deoarece pe site-ul oficial, fiecare facțiune are loc pentru patru clase. Cei care au curajul să se alieze cu forțele republicane au date despre două clase momentan: Trooper și smugler. Complet diferite (după cum este și normal), aceste două clase se vor completa reciproc în tradiția MMO-urilor. Trooper-ul este arhetipul tancului și al damage dealer-ului. Este forța de elită a armatelor republicane. Înarmați până în dinți cu cele mai puternice și mai performante heavy blaster-e ale momentului, ei nu ezită să se arunce direct în mijlocul luptei. Mai ales că sunt îmbrăcați în cele mai rezistente armuri posibile. După cum spuneam, arhetipul tancului, trooper-ul va fi cel care va încasa cele mai multe lovituri. Nu de alta, dar e în stare să le primească.



Îi vreau ca mount!



Pe de altă parte, vine smugler-ul. O traducere relativă a termenului, tot în engleză, este rogue. Căci asta pare a fi acest smugler. Un individ fără scrupule, care încearcă să facă profit din orice, smugler-ul a ales să fie de partea cavalerilor Jedi nu din convingere, ci doar pentru că jugul și controlul celor din Sith nu le-ar fi prins bine acțiunilor lor clandestine. Îmbrăcat în cârpe cu ceva îmbunătățiri electronice, smugler-ul va fi cel care se infiltrează peste tot la adăpostul întunericului și care se folosește de tehnologii ce îl ajută să se ascundă în plină vedere. El nu se folosește de arme grele, ci de unul sau două blaster-e rapide ce îi oferă o maximă mobilitate, dar și un maxim de damage. Mai trebuie să continui pentru a descrie deja ceea ce știți sub numele de rogue?

De partea cealaltă a baricadei, momentan se știe doar despre o singură clasă: bounty hunter-ul. Acest vânător de recompense este angajatul celor cu mulți bani. Ergo al Sith-ului. Mai ales că republicanii nu și-au făcut un obicei din a angaja asasini pentru a-și vâna inamicii ascunși în toate colțurile universului. Bounty hunter-ul este în continuu conflict cu ceilalți vânători de recompense, urcând treptele ierarhiei ce călcând pe cadavrele țintelor sale, dar și pe cele ale competitorilor săi la titlu.

Fără a aparține unei singure rase, un bounty hunter poate să urmeze codul de onoare al mandalorienilor sau pur și simplu codul său propriu, fără a răspunde în fața nimănui despre acțiunile sale. Cu un echipament asemănător cu cel al trooper-ului, bounty hunter-ul încearcă tot timpul să se folosească de cea mai bună armură și de cea mai puternică armă. O descriere luată ad literam de pe site-ul oficial spune că nu e ceva deosebit să auzi că un bounty hunter a plătit la fel de mult pe o armă ca pentru o navă intergalactică.

Și cu toate acestea, nu se știe nimic despre ceea ce interesează cel mai mult. Nimic despre cavalerii Jedi sau despre Sith. Nimic care să ne spună de ce se folosesc ei în luptă, în afară de puterile speciale ale forței sau despre săbiile lor laser. Dar doar așa ții lumea cu sufletul la gură și o faci să stea cu gura căscată la fiecare trailer, imagine sau informație nouă.



Ai ceva muște pentru mine?



STAI, că nu găsesc unde să bag cheia în contact

Până să jucăm Star Wars: The Old Republic, mai avem de așteptat. Nu este o dată fixă pentru lansare, tot ce se știe este că va fi cândva prin 2010. Dar după cum știm, datele de lansare, mai ales pentru proiecte mari ca acesta, pot fi modificate fără nicio notificare prealabilă chiar cu o lună înainte de data fixată. Așa că mai bine pregătiți-vă spiritual pentru 2011.

■ **Koniec**


LET THERE BE SIMS™
SĂ FIE SIMS!
Să fie noi locații splendide, o mulțime de noi trăsături de personalitate și posibilități nelimitate pentru tine, creatorul.
ÎN MAGAZINE DIN 5 IUNIE
TheSims3.com
The SIMS 3
12+
www.pegi.info
PC DVD ROM
Mac
Available on the iPhone App Store
EA



GEN Simulator **PRODUCĂTOR** Slightly Mad Studios **DISTRIBUITOR** EA Games **LANSARE** toamna 2009 **ON-LINE** shift.needforspeed.com

NEED FOR SPEED SHIFT

Pentru că lumea nu are destule simulatoare de maşini

Primul joc cu maşini pe care l-am jucat vreodată a fost Lotus, într-o vreme în care făceam contact pentru prima dată cu jocuri precum Prince of Persia şi Wolfenstein 3D. Trecut prin câte un Moto GP antic sau alte jocuri cu maşini, cum ar fi primele GTA-uri şi Carmageddon (singurele două francize care mă atrăgeau, sincer, şi nu din cauza faptului că puteam călca oameni, cât pentru că ofereau libertate de mişcare), cândva prin clasele 5-8 am ajuns să frecventez singura sală de jocuri PlayStation din oraş, unde am dat peste Need for Speed: Hot Pursuit. Mi-a luat destul timp să reuşesc să închid gura blocată în modul „OMG" de grafică, sunet şi gameplay. Era, cel puţin pentru mine la acel moment, realizarea că jocurile cu maşini chiar se pot apropia de realitate, atât grafic cât şi din punct de vedere funcţional.

Scurt istoric

Mă rog, toate bune şi frumoase, Need for Speed 3 a primit un loc special în inima mea fiind primul joc „realist" cu maşini pe care l-am jucat, dar nici ca şi copchil de şcoală generală nu vedeam rostul sequel-urilor: V-Rally 2, Hot Pursuit 2… Acelaşi joc cu altă pălărie care nu aducea nimic inovator, doar un număr în coadă. Cu excepţia lui Need for Speed: Porsche Unleashed, evident. EA Games a profitat enorm de pe urma seriei NFS, lansând câte un titlu din serie pe an, fără excepţie. Banu' curge, fanu' plânge (când nu e mare fan al oricărui joc FIFA sau NFS în vasta sa înţelepciune şi capacitate intelectuală debordantă şi în acelaşi timp intimidantă). Seria a început, însă, să se ducă la vale urât de tot odată cu apariţia dezastrelor intitulate NFS: ProStreet şi NFS: Undercover, culminând cu desfiinţarea studioului care s-a ocupat de cel din urmă. Dar asta este deja altă poveste.

Eram pe undeva prin liceu când apărea Need For Speed: Underground şi nu am putut să nu fiu impresionat. Dat fiind că domeniul curselor ilegale de maşini nu



Maşină fotorealistă, linia continuă formată din segmente de dreaptă


Vechi, da' bun


Scurt moment publicitar


Maţele din BMW


Un gând către RACE 07

era încă foarte explorat (apăruse doar primul film din „saga" The Fast and the Furious), mi se părea o gură de aer curat şi găseam o satisfacţie ciudată în cursele cu maşina mea customizată după bunul meu plac şi rock alternativ în background. A urmat Need for Speed Underground 2 (wow, acum te plimbi prin oraş între curse), Most Wanted (uitaţi, am împerecheat Hot Pursuit cu Underground!), Carbon (am adăugat Muscle Cars!) şi aşa mai departe. Ideea e că interesul jucătorilor s-a îndreptat din ce în ce mai mult către cursele ilegale de maşini, atât în lumea virtuală, cât şi în cea reală, că doar deh… teribilismul trebuie alimentat, nu? Dar ca să nu trecem în domeniul comentariilor sociale, ceea ce m-a deranjat la jocurile din seria NFS lansate după Underground este că se apropiau mai mult de ideea de patch, decât de joc de sine stătător. Patch-uri. Mici expansionuri. Niciunul nu a adus schimbări remarcabile de grafică sau gameplay (de poveste nici nu poate fi vorba). Însă reţeta EA pentru succes, „Anu' şi NeFeSe-ul" a funcţionat vreme îndelungată.

Şi uite aşa ajungem la Need for Speed: Shift, joc cu care aveam toate intenţiile să dau de pământ înainte să fac documentarea pentru articol. Socoteala de acasă nu s-a potrivit cu cea din târg… Aflaţi în continuare părerile iniţiale şi apoi alterate ale subsemnatului.

De ce un joc nou?

„Serios, nu puteaţi face şi voi altceva decât ÎNCĂ un arcade racer unidimensional pentru un feature minor pe care nu aţi avut chef să-l băgaţi în jocurile precedente?"

Dar, surpriză, se pare că direcţia în care se îndreaptă acest nou Need for Speed e mai puţin una a arcadeului şi mai mult una a simulatorului hardcore, în care fizica devine dintr-o dată mult mai importantă şi o coliziune frontală nu mai înseamnă doar o încetinire temporară. Se pare că se va pune mult mai mult accentul pe experienţa cursei decât pe o demonstraţie vizuală şi interactivă a acesteia. Forţa gravitaţională nu va mai fi deloc blândă cu noi, iar frecarea cu asfaltul va deveni un factor important în calculul curbelor şi decelerării. Un impact cu un oponent sau un zid va provoca câteva secunde de ameţeală, dar nu înainte de a auzi inima şoferului bătând frenetic şi o scurtă inhalare înainte să se facă praf. Sper doar ca fişierele de sunet să fie cât mai variate pentru a evita repetitivitatea.

Pe lângă aceste mici detalii, producătorii vor să includă efecte vizuale care să ne facă să simţim o conexiune cu maşina: camera care tremură la viteze mari, o aruncare bruscă a acesteia în faţă când frânăm şi aşa mai departe. În plus, interiorul maşinii va deveni o parte foarte importantă a modului de joc „profi", producătorii promiţând să acorde mai multă atenţie acestui aspect, împodobind carlinga cu multe detalii – animaţii veridice ale şoferului virtual, ce vor apărea la schimbarea manuală a vitezelor, sau când întoarce capul pentru a se uita în oglindă. În plus, interiorul va fi costumizabil.

Din punct de vedere al fizicii şi parametrilor maşinii,


Las' că te prind io…


Motion blur în acţiune


Public bucurându-se, în fundal, că nu joacă în Carmageddon

modul de joc „profesional" va fi mult mai dur cu jucătorii, în timp ce cel normal va fi mai îngăduitor, oferind o experiență apropiată de celelalte jocuri din serie. De asemenea, setarea profesională va necesita un volan pentru a testa cât mai aproape de realitate (chiar dacă tot mai e un pas foarte mare până acolo) priceperea jucătorului.

Lumea jocului

„Nu v-ați săturat să instigați tineretul la curse de mașini, criminalilor?!"



„Sim" de la SimBin

La scurt timp după anunțarea lui Need for Speed: Shift a apărut un interviu video cu unul dintre creierele din spatele proiectului. A fost, poate, chiar primul interviu în care cineva îmi explica cu ce se mănâncă noul NFS. Drept urmare, l-am ascultat pe om cu atenție, iar la final mi-am zis că sună bine, însă am rămas cu senzația că discursul acela, în care se punea accentul pe simularea auto supremă și diverse aspecte ale ei, ce vor face din Shift un shiznit, îl mai auzisem undeva. Aveam senzația că omul îmi descrie (cu întârziere de câțiva ani) jocul GTR sau GTR 2 - ambele simulatoare auto prin excelență marca SimBin. Misterul s-a răspândit total în clipa în care am constatat că echipa din spatele noului NFS a contribuit, alături de tăticii simulatoarelor de la SimBin, la dezvoltarea jocurilor GTR, GT Legends și GTR 2. De unde deduc că Need for Speed: Shift nu se va remarca prin originalitate. Va fi, poate, un simulator la fel de bun ca GTR 2, poate chiar mai bun și cu o grafică radical îmbunătățită, împopoțonată cu artificii vizuale spectaculoase ce vor completa tabloul final. S-ar putea să mă înșel, dar văd în Shift un joc fără personalitate și sper să nu se întâmple asta. Pentru că n-am chef să-l joc gândindu-mă că am în față un titlu care ar trebui să se numească GTR 3. Poate un GRID 2? Eh, vedem noi.

Ca fapt divers, consider interesant faptul că studioul SimBin (GTR, GT Legends, GTR 2, GTR Evolution, RACE, RACE 07, RACE Pro, STTC: The Game) se gândește să dea în judecată Slightly Mad Studios (ex Blimey! Games) pe motiv că aceștia din urmă ar fi mințit când au declarat că echipa NFS: Shift are în componență principalii artizani ai jocurilor GTR, GT Legends și GTR 2.

SimBin is taking legal advice and considering to also take legal actions against Slightly Mad Studios, as a result of certain statements made by Slightly Mad Studios that we find to be incorrect, misleading and has a negative impact on our reputation as well as business negotiations.

Oh, boy!

■ **KiMO**



Paradă Nissan 370Z

Need for Speed Shift revine la rețeta clasică a circuitelor exterioare pe câmpii și prin zone nepopulate, (re)maturizându-se, în sfârșit, și trecând peste faza adolescentină a curselor urbane. În plus, circuitele prezente în joc vor fi în marea lor majoritate reproduceri unor locații reale, omologate și cu pedigree. Mașinile vor fi în număr de aproximativ 70 și vor fi atât clasice, cât și de ultimă generație.



Porsche vs. Porsche

Câteva cuvinte merită spuse și despre sistemul de inteligență artificială. Fiecare concurent va avea propria personalitate și se va comporta, în funcție de aceasta, într-un anumit fel: fie ca un gentleman elevat, care concurează în mod corect în pauzele de Shakespeare și ceai, fie ca Ghiță Ciobanul, care ne va lovi cu fiecare ocazie, încercând să ne scoată de pe circuit, mama lui de… De asemenea, acești jucători virtuali ne vor ține minte și vor veni după noi dacă, la rândul nostru, îi sâcâim prea mult cu îmbrânceli mai mult sau mai puțin prietenești.

Tehnologia din spate

„Bla bla, oricum nu ați făcut nici un progres grafic major. Vreți doar să scoateți bani de pe junele gamer!"

Să ne înțelegem asupra unui fapt: Nu va exista niciodată fotorealism în jocuri (cel puțin până să apară calculatoarele organice de la Skynet). E fizic imposibil ca o colecție de vectori, numere și poligoane să reproducă 100% fidel lumea înconjurătoare. Fotorealismul va rămâne ca și în artă, un stil și nimic mai mult. E părerea mea și mi-o susțin. Acestea fiind spuse…

Wow. Adică nu foarte des sunt impresionat de un detaliu atât de trivial precum grafica unui joc, dar Need for Speed: Shift chiar arată frumos. Poate că nu va fi ceva mai mult decât un simulator superficial de curse, dar grafica merită menționată. Cât despre coloana sonoră… mă aștept la aceleași colecții de rock alternativ și hip hop care au alimentat jocurile precedente din serie.

Eu unul rămân cu părerea că până acum Underground a fost jocul cu adevărat inovator în cardul francizei, Hot Pursuit cel mai bun arcade, iar Porsche cel mai bun simulator. Need for Speed: Shift are aerul jocului care promite multe dar va avea nevoie de mult efort ca să se țină de cuvânt. Vor reuși cei de la Slightly Mad Studios să ne ofere simulatorul cu care se laudă sau ne vom trezi cu un simulacru care se va pierde în negura titlurilor publicate de EA? Vom afla în toamnă.

■ **Paul Policarp**





[PROTOTYPE]
TRANSFORMĂ-TE ÎN ORICE. SCHIMBĂ TOTUL.
Eşti Alex Mercer, PROTOTIPUL, arma supremă de transformare.
Fără memorie şi fără resentimente, vânează tot ce întâlneşti în drumul spre centrul conspirației care te-a creat, făcându-i pe cei vinovați să plătească!
12.06.09
WWW.PROTOTYPEGAME.COM
18+
PLAYSTATION 3
Games for Windows
XBOX 360
XBOX LIVE
ACTIVISION
© 2009 Activision Publishing, Inc. Activision şi Prototype sunt mărci comerciale deținute de Activision Publishing, Inc. Toate drepturile rezervate. "PS" şi "PLAYSTATION" sunt mărci comerciale deținute de Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Windows, butonul Start al Windows Vista, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE şi siglele Xbox sunt mărci comerciale deținute de Companiile Microsoft. "Games for Windows şi sigla butonului Start al Windows Vista sunt folosite sub licența Microsoft. Toate celălalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deținători. Toate drepturile rezervate.
activision.com



DAMNATION

Damnaţianul care latră nu muşcă

Ceea ce a ajuns în faţa mea ca Damnation, joc pentru PC şi consolă PS3, apărut pe la sfârşitul lui mai, anul ăsta, este urmaşul unui mod conversie totală de Unreal Tournament 2004, ce a ieşit pe locul doi în competiţia Make Something Unreal, în primul an al organizării acesteia de către Epic Games, 2004, câştigătorul fiind atunci celebrul Red Orchestra... Sincer, eu personal nu ştiu ce să vă spun despre acel mod, deoarece nu mă joc shooter-e în reţea decât extrem de rar - prefer single cu boţi, dacă tot mă arunc pe o hartă de multi.

Şi, tot cu sinceritate, am să vă spun că nu am primit drept cod de review decât un DVD şi o singură licenţă pentru presă, fapt pentru care nu am putut testa şi modul cooperativ de joc al campaniei ce se parcurge, astfel, numai în single player. Până la urmă, nu cred că asta este foarte important, jocul se dezvăluie integral, sub toate aspectele importante pentru noi, în modul single player clasic.

Războiul de Recesiune

Damnation porneşte de la o idee interesantă. Într-o istorie alternativă, ştiinţa se dezvoltă foarte mult în secolul al XIX-lea, fapt pentru care Secesiunea Statelor Unite ale Americii ia o turnură neobişnuită. După un război de zeci de ani, cele două părţi - unioniştii şi confederaţii - se află la capătul puterilor economice, militare şi umane. Acesta este un bun prilej pentru o mare corporaţie, PSI, implicată în producţia de arme, de a deveni stat în State şi de a încerca să preia puterea pe căi dictatoriale, necinstite, imorale şi, în particular, najpa. La fel de naşpa ca conducătorul mult iubit al PSI-ului, personaj negativ de profesie şi tătuc peste întinsele stepe... ăăă... preerii ale Americii. Nu am reţinut numele domnului cu pricina, consider cu extremă hotărâre că nici nu are vreo importanţă, io zic că putem să-i spunem Spalin, aşa, de dragul de a obţine un hibrid între femeia de guvernat Alaska şi bărbatul de oţel sovietic.

Pe lângă părţile beligerante, mai avem ceva triburi de nativi americani - evident, victime colaterale - şi o mică Elveţie latino amplasată prin California, ce se vrea cu tot dinadinsul neutră. De altfel, până la urmă, tătucul Spalin se va şi strădui să o ajute în acest sens, pe baza principiului său dovedit istoric că nimic nu este mai neutru decât nimic.

Şi pentru că Răul nu poate niciodată să-şi ducă nestingherit, până la capăt, lucrarea sa, intervine un anume Hamilton Rourke, despre care nu ştim exact de unde



Şefu', vine turcii!



Macarale...



Zboară, puiule, zboară!

vine, dar care este pornit să facă tot ce este supraomeneşte posibil pentru a opri PSI-ul şi a lăsa pe oamenii ăia cumsecade, americanii, să-şi termine în condiţiuni optime bunătate de Război de Secesiune. În luptă, nenea Rourke este ajutat în permanenţă de câte unul sau doi dintre camarazii săi, care au şi un rol în poveste, dar, cum povestea, vă spui io, nu prea contează, nici backgroundul tovarăşilor săi nu face două parale.

A spus cineva YAE?

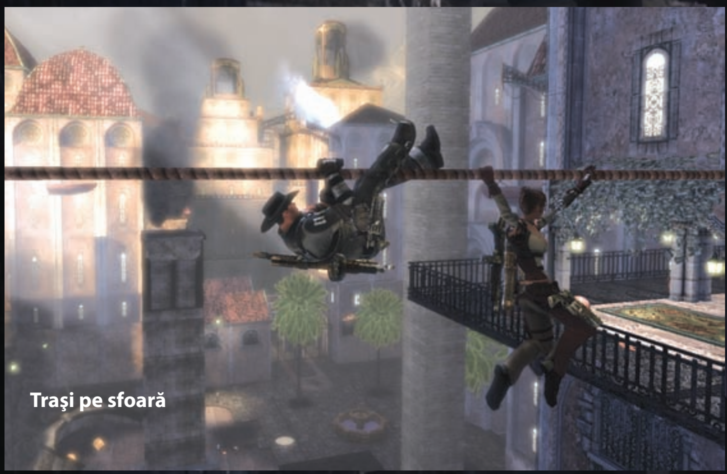
De ce nu prea contează povestea? Hm, în primul rând pentru că Spalin îşi injectează oamenii cu Serul, o chestie de culoare verde discotecă, care face ca şi ochii şi diverse părţi ale trupului să capete aceeaşi culoare. Colac peste pupăză, uzul de Ser duce la abuzul de putere şi la pierderea minţilor. Apoi, Spalin are metode corporatist dictatoriale, dublate de o propagandă nerafinată ce curge ca un şuvoi din difuzoarele aflate peste tot în joc, ale căror rezultate sunt prostirea maselor şi aducerea lor la obedienţa totală. În plus, ştiinţa foarte dezvoltată este folosită pentru a spori mizeria oamenilor şi bunăstarea criminală a Conducătorului iubit. Deci, ce avem noi aici? O distopie? Păi, cum dracu să faci distopie cu verde de discotecă? Imaginaţi-vă Soylent Green cu verdele din Damnation...

Redevenind cât de cât serios, atât cât îmi permite subiectul, remarc lipsa perfectă de originalitate în dezvoltarea unei idei, altfel, interesante. Într-un univers alternativ, atins de spiritul fertil al genului steampunk, se puteau face multe folosind „decorul" unui Război de Secesiune în care o ştiinţă prematur avântată şi o corporaţie atotputernică fac şi desfac America în care moştenirea Părinţilor Naţiunii a devenit un pic mai devreme frecţie la piciorul sondei petroliere. Din păcate, ceea ce putea da consistenţă acestui joc, adică o abordare steampunk ca la carte a acestei idei, este doar o reuşită parţială. Să o luăm pe puncte.

Steampunked

Dacă nu ştiţi ce este genul steampunk în literatură, film şi jocuri, folosiţi Google şi Wikipedia. Pe scurt, dacă vreţi exemple strălucite de steampunk în domeniul jocurilor pe calculator, gândiţi-vă la seria Thief şi la Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura. Mai pe lung, am să încerc să vă descompun liniile de forţă ale genului steampunk în câteva idei simple, pe baza cărora voi judeca Damnation.

Primul element ce caracterizează steampunkul este dezvoltarea bruscă a ştiinţei, ce pare să o fi luat-o înaintea timpului său. De aici vine chiar partea cu „steam" (abur) a termenului - din folosirea la scară industrială şi în foarte multe tipuri de dispozitive a puterii mecanice oferite de abur, în diverse modele de motoare. Dar, instalaţiile, mai mari sau mai mici, ce folosesc puterea aburului, apar în steampunk a fi mult în discrepanţă tehnologică cu vremurile - de obicei medievale sau renascentiste. Dacă, totuşi, acţiunea cărţii/jocului/filmului steampunk are loc mai încoace, de la secolul al XVIII-lea către noi, atunci folosirea aburului pare a fi neobişnuit de eficace, cu randamente similare unui motor pe benzină de pe la mijlocul secolului XX. Acesta din urmă este cazul jocului de faţă.



Traşi pe sfoară

În Damnation avem arme a căror putere este mărită prin folosirea aburului, avem motociclete cu abur, avem aparate de zburat cu abur şi un imens tren blindat, cu abur. A, să nu uităm roboţii acţionaţi de abur. Totul pare a fi opera unui strălucit om de ştiinţă, Winslow, care este în fruntea mişcării de revoltă împotriva corporaţiei PSI şi a lui Spalin. De altfel, tema omului de ştiinţă supradotat, care, aflat cu mult înaintea vremurilor sale, descoperă tainele Universului în laborator şi ceea ce află aplică apoi în domeniul tehnologiilor, cu o uimitoare capacitate inginerească de proiectant şi constructor, este des întâlnită în steampunk şi în precursorii genului - vezi Jules Verne, H.G. Wells şi o pleiadă întreagă de entuziaşti ai scrierilor SF excelent descrişi de Ion Hobana şi Julien Weverbergh în superba carte "Triumful visătorilor" (după mine, o lectură obligatorie pentru un gamer adevărat, care vrea să ştie de unde şi mai ales de la cine i se trage).



Rourke vs Wolverine?

Din nefericire, Damnation ni-l prezintă pe omul de ştiinţă Winslow mai mult ca pe un Che Guevara al aburului, decât în postura sa complexă de om de ştiinţă şi de conştiinţă. El este pus acolo ca să justifice avântul tehnologic şi atât, cu mici probleme colaterale cum ar fi dramoleta personală a nevestei ucise de duşman şi a fiicei capturată de acesta şi crescută în spiritul Răului, care, pentru ea, devine bun.



I'm going my way

Potter smokin' steam

Un al doilea element definitoriu al steampunk-ului este coexistenţa extraordinară a ştiinţei cu magia. Pe undeva, sub acest aspect, steampunk-ul aduce cu basmul, ducându-ne pe tărâmul lui „a fost odată", aflat într-un timp desprins de vremuri, în care totul este posibil, dacă autorul are idei şi putere de sugestie, iar tu suficientă imaginaţie ca să întregeşti cu trăiri personale ceea ce este doar schiţat în carte/joc/film.

Magie ar fi şi în Damnation, e drept, puţintică şi slăbuţă - doar nişte Vindecători şi Clarvăzători amerindieni, dar devine importantă spre final, măcar. Mă rog, cât de cât importantă. Să fim, totuşi, bine înţeleşi: magia nu este o componentă esenţială, definitorie şi cu o semnificaţie reală în gameplay. Ea apare în jocul propriu-zis numai sub două forme. Prima este capacitatea eroului de a-şi vedea inamicii şi prietenii, chiar şi prin pereţi sau dincolo de obstacole. A doua este puterea eroului de a-şi vindeca tovarăşii de luptă, integral similară cu aceeaşi aptitudine de vindecare implementată cu ceva timp mai în urmă în Jericho-ul lui Clive Barker.


Pistol, femeie, motor

Hm, sincer, dacă ar fi să judecăm steampunk-ul după felul în care apare magia în Damnation, am putea liniştiţi să eutanasiem genul cu pricina şi să ne continuăm cu voioşie vieţile cumpărând o tarantulă dintr-un pet shop bulgăresc. Dar, dacă ne amintim fie şi numai runele din seria Thief, ne aşezăm cuminţei la ţuţuroiul cu jocuri steampunk şi aşteptăm cu gurile larg deschise condensarea lui Thi4f, care ni s-a promis de curând că va fi.

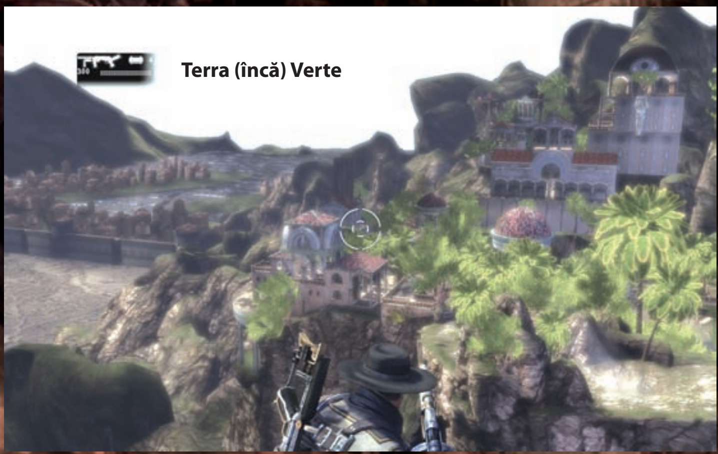
Vreau să precizez cu claritate: magia în steampunk aduce vrajă şi în atmosfera, în feeling-ul jocului. O creaţie steampunk de calitate are capacitatea de a te lansa pe orbită, aducându-te în punctul Lagrange al visării, în locul în care misterul şi teama, întunericul şi sunetele nelămurite îţi declanşează aproape o narcoză. Steampunkul bun poate sta la originea unui trip fabulos, în care propriul creier devine o fabrică de acid ce îţi motorizează plecarea departe, departe, departure din care nu te mai întorci niciodată cu adevărat, sau acelaşi om.

Ceea ce nu este cazul cu Damnation.

Sancho Discrepanţa

Un al treilea element esenţial al steampunk-ului este dat de nepotrivirea flagrantă dintre dezvoltarea socială, politică, a moralităţii şi religiei, în raport cu avântul ştiinţei şi tehnologiei.

Până la urmă, tot ceea este de mare efect în creaţiile steampunk provine tocmai din distorsiunile, din stridenţele apărute din cauza sincronizării silite, nefireşti, a unei societăţi învechite cu o ştiinţă a viitorului. Astfel apar facţiunile, grupurile de putere, dar şi organizaţiile subterane, dintre care foarte multe au obiective clare susţinute cu fanatism, prin orice mijloace.


Terra (încă) Verte

Este limpede faptul că o „societate steampunk" este în perpetuă frământare, agitaţie, este în pragul unei revoluţii sau în continuă revoluţie. Nu este de mirare că tocmai conceptul de revoluţie permanentă a apărut în spaţiile în care comunismul a impus o dezvoltare accelerată, forţată, a tehnologiilor şi ştiinţelor, într-o societate aflată pe buza Evului Mediu - vezi Rusia şi China. De asemenea, simt că trag spre steampunk şi unele societăţi islamice, care îşi „rezolvă" problemele contactului nefiresc cu o ştiinţă şi o tehnologie aflate la ani lumină în viitor faţă de propria societate, prin îngroşarea marginilor extremiste ale acesteia.


Yup! Jenţi late

Pe măsură ce parcurgi un drum către o anumită


Zombie de discotecă

destinaţie, drumul te schimbă treptat şi te pregăteşte pentru ajungerea la ţintă. Societatea, în parcursul său lent către obiectivele ceţoase ale progresului ştiinţific, evoluează treptat şi religios, filozofic, moral, cultural, social şi politic. Dar, toate aceste schimbări se întâmplă cât de cât firesc în societăţile care îşi străbat prin propriile forţe drumul ştiinţific. În cele în care se ajunge brusc la destinaţie, prin import direct al ştiinţei şi tehnologiei, avem de-a face cu o schemă steampunk, în care ascuţirea subită a oricăror conflicte şi desincronizări duce la fanatism, la revoluţii (comuniste, islamice, ciuce, maoiste, whatever...).

În Thief avem hameriţii, mecaniştii, ce folosesc fără reţinere tehnologia, ştiinţa, puşi pe instaurarea fanatică a unei ordini religioase, în contrapunere cu grupările apropiate de natură, la rândul lor fanatizate. La mijloc par să fie Keeper-ii, păstrătorii unei cunoaşteri vechi, sacre, ce poate opera prin magie şi se dovedeşte esenţială în restabilirea echilibrelor şi supravieţuirea lumii din joc, dar nu aşa cum ne-am aştepta şi nu prin acţiunea unui grup, ci a unui singur om, Garrett, antieroul seriei.

Ceilalţi

Parţial, şi în Damnation se regăsesc chestiunile semnalate mai sus ca fiind specifice steampunk-ului. PSI-ul este o corporaţie condusă de un lider carismatic şi fanatic. Ea se opune tuturor celor care nu vor să devină PSI şi foloseşte mijloacele ştiinţei şi tehnologiei, pervertite prin abordarea oricăror mijloace, imorale şi inumane, pentru a-şi atinge scopul. Dar, PSI-ul nu este suficient definit, elaborat, construit ca imagine şi structură în detaliu, este doar un nume şi nişte oameni cu ochii verzi discotecă, care grohăie gutural cuvinte de neînţeles. Singurul lucru realizat cu un anume detaliu este liderul PSI, ăla de i-am zis noi Spalin, la mişto, pe la începutul articolului. Dar şi nea Spalin ăsta, e cam subţirel conturat, e pur şi simplu personajul negativ prin definiţie, fără nici un fel de originalitate sau profunzime - o păpuşă rea.

Problema este că facţiunile, grupurile, organizaţiile, atât de importante în steampunk, sunt inexistente în afară de PSI. Antagonismul nu există dacă nu îi "simţi" şi pe ceilalţi participanţi la conflict. Terra Verte, amerindienii, unioniştii şi confederaţii, fac mai mult un act de prezenţă, unii sunt doar menţionaţi, iar în cel mai bun caz poţi să te plimbi printre ruinele oraşelor lor, fără o interacţiune cu oamenii, cultura, civilizaţia, ideologiile, subtilităţile lor. Deci, Damnation ratează şi acest punct de pe lista elementelor care l-ar fi salvat prin abordarea steampunk ca la carte a producţiei jocului.

Ana spune „Mere!"

Până la urmă, m-aş fi mulţumit fie şi cu atât: contactul direct cu cele câteva personaje care se detaşează în joc, adică vreo patru camarazi şi trei duşmani. Dacă Damnation ar fi urmat reţeta steampunk de construcţie a personajelor, cred că ar fi băgat măcar vreo 50% în plus la atractivitate. În acest scop, eroii din joc ar fi trebuit să aibă caractere puternic virate spre gri, pentru că în steampunk nimic nu este în alb şi negru. Personajele acestui gen sunt ciudate, au pete întunecate în biografie, slujesc nu la un singur stăpân, ci la mai mulţi sau la nici unul, sunt alunecoase, motivaţiile lor sunt greu spre imposibil de aflat, iar pasiunile care le pun în mişcare sunt deseori extrem de violente şi, de tot atâtea ori, ascunse.

Un personaj de steampunk este o sursă de citate memorabile, detestabil în aparenţă, o fiinţă semnificativă prin ceea ce afli puţin câte puţin despre ea, de-a lungul unui joc sau serii întregi de jocuri/filme/cărţi. Ce avem în Damnation din toate astea? Ăăăă, cam nimic. Eroii sunt zugrăviţi în alb şi negru, având profile clasice de infanterişti marini. Nu este loc pentru mister şi umbră în acţiunile şi cuvintele lor - ba nici măcar pentru trădare.


Da şefu'! Să trăiţi, şefu'!

Şi pentru că tot vorbeam de cuvinte... de unde naiba să rămânem în Damnation cu un citat memorabil, când textele personajelor sunt penibile, jenante şi plicticoase? Zău dacă am auzit măcar o propoziţie care să treacă peste nivelul de vocabular şi expresivitate al unui articol despre lezbiene militare apărut într-un tabloid taliban din Afganistan. Geez, nici să se fi concentrat şi nu cred că un producător de jocuri ar fi putut veni cu ceva mai puţin interesant şi mişcător decât replicile din Damnation!

Dar, cu toate astea, cu ceva rămâi pe creier din vorbele tuturor: cu îndemnurile camarazilor care îţi tot spun să te grăbeşti, că poate că e deja prea târziu ca să mai facem ceva, dacă ajungem la locul faptei/atacului/mârşăviei/şmecheriei atunci când nu se mai poate îndrepta nimic? Nu că ar conta timpul, nu te cronometrează nimeni în joc, dar toţi în jurul tău par panicaţi de termenele limită în care trebuie să ajungi nu ştiu unde. Damn, şi au nişte voci tâmpe şi inexpresive!... Pe lângă textele de tot rahatul, voice-acting-ul cred că este din cele mai proaste din istoria recentă a jocurilor...

Damnation îşi adjudecă, deci, un alt element de steampunk pe care îl ratează integral.


Acrobat în ţara elfilor



Dreeepţi!

Damnation – origini

Din partea mea, conversiile single player n-au decât să curgă, mai ales dacă aduc originalitate şi prelungesc viaţa unor jocuri îndrăgite precum Unreal Tournament 2004. Exemplul nu este deplasat, pentru că UT2004 se bucură de suportul unei comunităţi ce creşte văzând cu ochii, chiar şi acum, la mulţi ani de la lansare. Iar cu mod-uri precum Damnation, UT2004 şi-a asigurat o viaţă lungă şi îndestulată - vrem să ne întoarcem în vestul sălbatic? Nici o problemă. Înarmaţi cu un „buchet" de arme ce funcţionează pe bază de aburi, un repertoriu de arobaţii şi puteri magice, mod-ul ne invită să dăm cu un malefic duşman mecanizat de pământ. O să presupun că-l ştiţi.

După cum aţi aflat din introducerea lui Marius, Damnation şi-a început viaţa sub forma unei conversii single player totale pentru UT2004, chiar ca participant în cadrul primei ediţii a competiţiei Make Something Unreal cu premii în valoare de un milion de dolari, unde a ocupat un meritat loc doi în categoria din care a făcut parte. Dar de ce Damnation, o conversie single player pentru un first person shooter care pune accentul pe multiplayer? Ei bine, pentru simplul motiv că se desparte de conceptul de joc al UT-ului, aruncându-şi jucătorul într-un univers „steampunk fantasy" cu valenţe de western. Damnation, conversia, este o experienţă unică, un action/adventure ce poate fi jucat atât din perspectivă first, cât şi 3rd person, cu un gameplay fără precedent şi o lume fantastică deschisă explorării. Mai exact, mod-ul reuşeşte să îmbine cu succes imersiunea şi schimburile frenetice de gloanţe dintr-un FPS pur sânge, cum ar fi Medal of Honor, cu designul unui joc de aventuri 3d person precum Prince of Persia, cu tot cu puzzle-urile de rigoare. Din nefericire, este prea scurt. Sau poate este atât de bun încât aşa mi s-a părut. În orice caz, dacă aveţi un UT2004 în parcare, încercaţi mod-ul înainte să puneţi mâna pe jocul cu acelaşi nume. Luaţi-vă porţia de originalitate!



Din păcate, produsul commercial intitulat Damnation nu străluceşte. Este interesant, însă, de încercat în multiplayer, pentru simplul motiv că designul hărţilor este gândit în asemenea manieră încât eşti obligat să exploatezi la maxim toate elementele de gameplay specifice campaniei single player. Mult, foarte mult platforming.

■ KiMO



Eat this, Casa Poporului!

Punct. De belvedere.

Deşi se vrea steampunk, iar cuvântul acesta este vehiculat des în legătură cu Damnation, jocul nu izbuteşte să emită nici măcar pseudopode în direcţia acestui gen, darmite să reuşească să îl digere, cât de cât. Totul se opreşte la nivelul formelor, al aparenţelor. Şi dacă tot e vorba despre ceea ce se vede, apoi cu asta rămânem în Damnation. Aspectul armelor, al obiectelor, al îmbrăcăminţii, prezintă copios detaliul victorian, de artă manufacturieră „înflorită", inutil detaliată pe obiecte de uz curent/industrial/militar. Dar, să o recunoaştem, e bine ca măcar plăcerea de a vedea astfel de designuri să ne rămână din potenţialul steampunk Damnation.

Şi tot la capitolul bucuriilor ochiului se înscrie şi grafica generală a jocului. Nivelurile sunt imense, iar unele dintre ele au o valoare estetică extraordinară. Sunt vreo patru locaţii din joc în care am stat şi am căscat ochii îndelung, uitând de banalele confruntări cu inamicii incredibil de cretini ai jocului, ce nu par deloc a avea vreo legătură cu engine-ul Unreal, despre care ştim ce boţi cu Al meseriabil are. Chiar dacă cele mai multe texturi lasă de dorit, modelele, aerul, designul, sunt de o valoare incontestabilă. Impresionează scara grandioasă la care sunt proiectate nivelurile, verticalele taie răsuflarea, iar post procesarea adaugă un lustru de care este nevoie pentru a ascunde micile imperfecţiuni atotprezente ale detaliilor grafice.

În opinia mea, partea de platforming a jocului, deşi necesară pentru deplasare, este prea simplă, prea repetitivă, până la nivelul la care mai mult încurcă imersia şi plăcerea de a juca. Mai bine ar fi fost dacă producătorul s-ar fi concentrat pe platforming spectaculos, în puţine locaţii, dar în care să scoată untul din tine, nu să împrăştie peste tot o pastişă neconvingătoare de Assasin's Creed, cu care Damnation seamănă un pic prea mult - iar asta în părţile nereuşite ale jocului celor de la Ubisoft.

Damnation îşi merită locul în Purgatoriul titlurilor minore. De mântuit, poate doar trecut prin focul, aburul, huila şi pistoanele steampunk-ului veritabil ar mai fi avut o şansă. Aşa însă, doar cu un pic de praf de cărbune aruncat în ochiul poporului, Damnation damnat rămâne.

■ Marius Ghinea





alternativa



ASSASSIN'S CREED

Dacă aş vrea să joc un Damnation mai interesant şi cu mai puţine părţi rele, aş pune mâna pe Assassin's Creed. Are aceeaşi vastitate a nivelurilor, te lasă cu balele prelingându-ţi-se din gura larg căscată în faţa unor privelişti fără seamăn, te aruncă la verticală. În partea de atmosferă şi story, Assassin's Creed este muuuult mai interesant decât Damnation. Pe lângă toate astea, bănuiesc că al doilea titlu al seriei AC va trage uşor spre steampunk - doar nu degeaba a fost băgat în toată afacerea asasinului din Italia şi un individ, poate aţi auzit de el, fac unii bani buni pe seama lui. Leonardo era numele său.

**LEVEL IUNIE 2008*

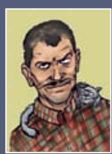
BUNE:

- dimensiunea impresionantă a nivelurilor
- decorul steampunk
- frumuseţea anumitor perspective

RELE:

- restul - you name it

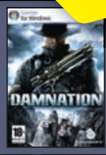
CONCLUZIE:



Rareori mi s-a întâmplat să joc cu mai mare plăcere un joc prost. Ultima oară a fost, cred, când a apărut You Are Empty - sublim joc de rahat - cu care Damnation seamănă foarte mult pe partea de story şi chiar de mizanscenă. La fel precum în cazul YAE, în care filmele şi titlul jocului afişat pe un ecran negru la final făceau cât zece jocuri de top 10, şi Damnation se remarcă prin ceva - frumuseţea anumitor peisaje, a unor perspective, a profunzimii imaginii (în sens optic). Pe de altă parte, Damnation ar putea fi ideal pentru a înţărca cititorii de Games 4 Kids, la împlinirea vârstei potrivite, dar numai sub supravegherea atentă a părinţilor.

7

GRAFICĂ	09
SUNET	07
GAMEPLAY	07
MULTIPLAYER	08
STORYLINE	05
IMPRESIE	06



Gen Action **Producător** Blue Omega Entertainment **Distribuitor** Codemasters
Ofertant GameShop.ro **ON-LINE** www.damnationthegame.co.uk

CERINŢE MINIME: **Procesor** 2,8 GHz Intel Pentium4 **Memorie** 1GB RAM **Accelerare 3D** Nvidia Gforce 6800 256 MB



GUITAR HERO®
METALLICA®
ŢINE-TE BINE.
EI SUNT ZEII MUZICII METAL, IAR TU EŞTI DOAR UN SIMPLU MURITOR.
MULT NOROC, VEI AVEA NEVOIE.
Metallica şi alte 21 de formaţii invitate pot fi găsite în jocul Guitar Hero.
Metallica.guitarhero.com
9/10 X360
12+
PlayStation 2
PLAYSTATION 3
XBOX 360
XBOX LIVE
Wii
NEVERSOFT
redoctane
ACTIVISION
activision.com
Guitar Hero Metallica © 2009 Activision Publishing, Inc. Guitar Hero, Activision şi RedOctane sunt mărci comerciale înregistrate ale Activision Publishing, Inc. Metallica este marcă comercială înregistrată Metallica. PlayStation şi PLAYSTATION sunt mărci comerciale înregistrate ale Sony Computer Entertainment Inc. Logourile Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE şi Xbox sunt mărci înregistrate ale grupului de companii Microsoft. Wii ŞI LOGOUL Wii SUNT MĂRCI COMERCIALE ALE NINTENDO. Toate celelalte mărci comerciale şi nume comerciale sunt proprietatea respectivilor lor proprietari. Toate drepturile rezervate.



Cu termometrul la subraț și o beregată-n gheare

Na acuma știu că-i tare trendy să facem atac de cord și când strănută porcul, dar bolile copilăriei n-ar trebui să reprezinte prilej de panică. Mai un oreion, mai un vărsat de vânt, vine, pleacă, atâta timp cât nu vă ies tirbușoane în loc de degete, să nu săriți din scaun.

Alții nu sunt atât de norocoși. Alex Mercer, de exemplu, un băiat destul de săritor (atât la propriu, cât și la figurat), s-a trezit într-o dimineață cu chist pilomidal, tumoare pe măseaua minții și o febră de-i lua foc bretonul, iar când s-a


Pe urmele lui Henri Coandă



Domnu' polițist, permiteți să mă bag?

dus la doctorul de familie, a aflat că de fapt simptomele sunt de bine. Pentru că boala acestui individ palid îi permite să o ia la fugă pe verticală, escaladând zgârie-nori, să planeze deasupra traficului gălăgios sau să taie-n stânga și-n dreapta ca un malaxor turbat. Și multe altele.

Dar dacă ar fi ținut la pat, cu o cană de ceai cald și un teanc de DVD-uri, n-ar putea să profite de toate aceste abilități, drept pentru care o ia la picior prin New York și își face de cap, pe banii statului. De-aici e deja poveste.

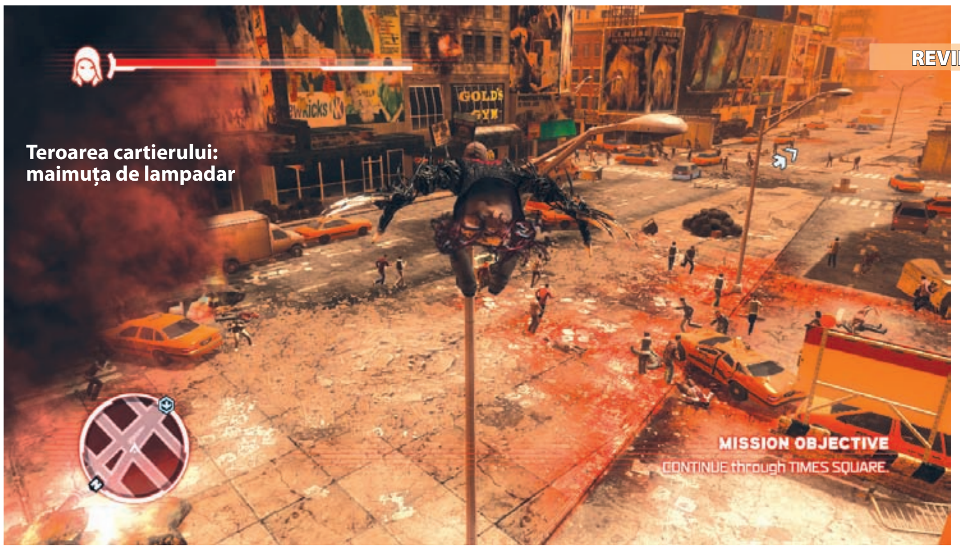
How to lose New York in 20 days

Prototype conturează un mediu care se transformă treptat dintr-o metropolă într-un orășel oltenesc de rând. Cu alte cuvinte: zombie, urlete, țesuturi vâscoase ce se scurg din diverse clădiri, haos pe șosele, prea multe taxiuri și câte-un traficant de pepeni eviscerat la mar-

gine de parc. Structurile şi latura de urbanism, în ansamblu, sunt adevăratul protagonist al acestui titlu.

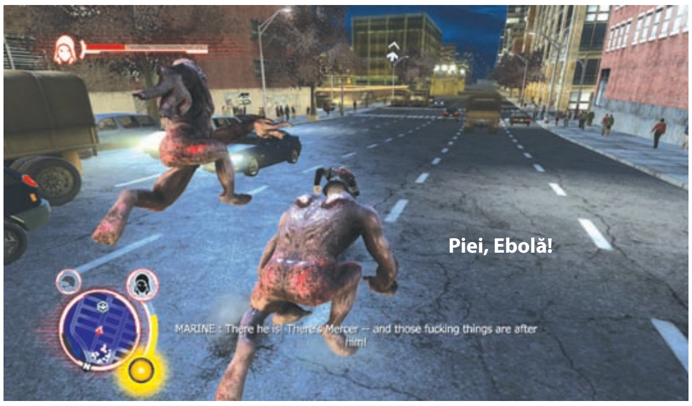
New York-ul din joc este magistrat construit, plin-


Avem un oraş. Cum procedăm?



Teroarea cartierului: maimuţa de lampadar

ochi de zgârie-nori pe care te poţi căţăra şi câteva clădiri uşor de recunoscut din vederile mătuşii. Un peisaj sublim, în care nu s-a făcut rabat de la variaţia arhitecturală, pentru că sincer vă zic: Prototype e un joc mai arătos din vârful Empire State Building decât la nivelul trotuarului.


Piei, Ebolă!

În comparaţie cu alte sandbox-uri contemporane care se concentrează pe calităţile de freerunner ale eroului (Assassin's Creed, Spider-Man: Web of Shadows), Prototype pierde teren la capitolul grafică şi animaţii. Acestea nu sunt atât de meticuloase şi plăcute ochiului cum era de aşteptat, însă partea plină a paharului cu bacterii e că optimizarea o să-i mulţumească şi pe cei mai săraci dintre trântorii numiţi gameri şi că în contextul unei aglomerări de populaţie pe ecran puţine sunt jocurile în care nu se „agaţă" imaginea. Prototype asta pare să-şi fi propus: un oarecare compromis de la eye-candy brut pentru a face loc unei experienţe haotice şi furibunde.

Cu toate astea, nu pot să nu remarc animaţiile precare şi dezordonate. Dacă ceea ce urmăriţi este să vă minunaţi cum Mercer se prinde de orice termopan ca să ajungă în Vârful Evervess, veţi rămâne cu buza umflată – de la săriturile à la wuxia cu gheata înainte şi până la clasica fuguţă-pe-alee a NPC-urilor isterice, mai era de lucru ca să se acorde experienţei calitatea fluidităţii.



Unde sunteţi, mânca-v-aş?

Să nu fim însă cârcotaşi, căci în febra urmăririlor şi a scatoalcelor împărţite în numele ganglionilor inflamaţi de pretutindeni, vom uita adevăratul scop al acestei epidemii: distracţia. Mă bucură nespus să declar că distracţia reprezintă marele motiv pentru care s-ar lua cineva de coarne cu Prototype. Nu veţi găsi aici artă, mesaje subliminale sau atmosfera de SeFeu rusesc ce şi-a făcut culcuş prin visele erotice ale maestrului Marius Ghinea, ci doar distrugere şi cascade de sânge împachetate à la Hollywood.

Ceea ce în convenţia jocului e numai bine. Alergând între baze militare şi clădiri rupte parcă dintr-un cartier mai „latin" din Galaţi, veţi îndeplini misiuni secundare ce variază de la planări de precizie până la genocid în parc. Apropo de asta, m-a gâdilat plăcut schimbarea de nuanţă a ecranului la trecerea dintr-o zonă „curată" la una infectată şi viceversa. Iar recompensa?

Ei bine, recompensa constă în puncte adresate departamentului „Elemente RPG" din Prototype. Ştiu ce veţi zice şi sunt de acord cu voi („Hai frate, nu se mai scoate un joc action fără elemente de RPG?"), însă atâta timp cât funcţionează, nu prea avem ce le reproşa. Evolution Points, căci aşa le zice, sunt o resursă necesară obţinerii de noi puteri şi îmbunătăţirea celor existente. Vreţi un briceag elveţian în loc de deget mijlociu? Se rezolvă, băgaţi câteva zeci de mii de EP-uri şi vi-l livrăm la domiciliu, cu manual de instrucţiuni cu tot.

Potenţialele îmbunătăţiri sunt împărţite pe mai multe categorii, de la luptă la deghizări. N-o să duceţi lipsă de variaţie, deşi gurile rele se vor plânge de cât de uşor e să „farmezi" şi să exploatezi jocul pentru a mulge cantităţi industriale de puncte de evoluţie.

Viaţa la oraş...

Eu ştiu că oamenii se bagă unii într-alţii pe străzi, că au prostul obicei de a-şi lua maşini după gusturile vecinului şi că uneori trebuie ca oricărui om citav să-i trăsnească prin cap că nu suntem cea mai autonomă specie de pe Pământ, dar producătorii unui joc nu trebuie să ia asta ad litteram.

M-au lovit câteva imagini crunte: variaţia automobilelor tinde către zero, sunt mai multe taxiuri decât în Bucureşti, iar maşinile au un comportament complet anapoda uneori. Partea cu comportamentul poate fi iertată – la urma urmei nu e joc de condus (maşini, că tancuri vei avea ocazia din plin), dar epidemia de taxiuri face toată tărăşenia cu infecţia să pară un strănut de primăvară. În plus, cele câteva modele din panoplia jocului sunt destul de neconvingătoare pentru anul în care trăim. La un moment dat a devenit atât de cruntă aversiunea mea faţă de imaginile observate la nivelul trotuarului încât am hotărât, eu cu mine însumi, perfect democratic şi unanim, să nu mai punem piciorul mai jos de etajul 5. Până şi vânătoarea de buline colorate a devenit ceva mai puţin usturătoare.

Protohype

S-a făcut mare tam-tam înainte de lansare şi trebuie să recunosc că Prototype nu e chiar ce m-am aşteptat. Rău nu e în niciun caz – dar e ceva mai simplist şi mai puţin


Alo, gringo, mă prinzi sau ce faci?



Web of Intrigue

Un instrument destul de inovator în narațiunea virtuală a jocului, Web of Intrigue e o mecanică prin care, dacă devorezi personaje critice, ai acces selectiv la memoria lor și descoperi implicația în conspirația ce a dat naștere epidemiei. Montajele fotorealiste de poze și filmulețe sunt inspirate, mai ales datorită faptului că reușesc să umple într-o manieră cel puțin interesantă golurile unei povestiri de altfel destul de serbede.

„blockbuster" decât mi-ar fi dat de înțeles chiotele, pancartele potențialelor gravide și speculațiile de pe varii forumuri. Povestea e un mare clișeu abcesat, dar cui îi pasă?

Nu e ca și când s-ar fi așteptat cineva ca Mercer să valseze cu craniul lui Yorick pe o scenă lăcuită. Parte din toată algebra povestirii e și condiția ca orice s-ar povesti (de la Greuceanu la Neuromancer) să se povestească bine, cu elemente captivante și alte alea-alea. Ceea ce, datorită mecanicii Web of Intrigue, se realizează cu brio.

În schimb, vocile personajelor sunt mediocre, iar scenariul are câteva pasaje compuse în grabă, care rup ritmul jocului. Noroc cu muzica orchestrală de mare efect, care îngroașă sentimentul de cataclism în momentul în care te rostogolești în dansul pasiunii cu miliția sau elicopterele care nu vor nici de-ale dracu' să te lase în pace.

Ceva mai supărătoare este dificultatea: îmi vine greu să cred că, în condițiile în care poți oricând să mănânci omuleți cu o poftă mai intensă decât a lui Pac-Man, există vreun gamer, fie el și mongoloid, care să reușească performanța de a muri. Nu, serios, nu-s eu ăl' mai mascul dintre rozătoarele de internet, dar mi s-a părut destul de greu să dau ortul popii din greșeală într-un joc care îți oferă chiar posibilitatea unei invulnerabilități temporare înainte ca viața să atingă pragul 0. Iar asta nu doar pe cel mai ușor nivel de dificultate.

Antibiotic pentru plictiseală

Cred că Prototype va avea același efect asupra gamerilor pretențioși pe care îl are oxacilina asupra Staphylococcului. Unul nașpa. Dar dacă preferi GTA lui Mafia, Diablo lui Baldur's Gate sau salată LSD-ului, vei abandona mintenaș pretențiile de mare artă și te vei lăsa absorbit de dinamismul și nebunia jocului în loc să cauți ce-știu-eu ce revelații internaute.

Sigur, prima oră de joc o să fie mai puțin impresionantă decât următoarele, pentru simplul motiv că Prototype nu are un control deosebit de natural, iar dezordinea incipientă nu coincide cu experiența ulterioară. Vorba englezului: "Take it with a pinch of NaCl." ■

Zuluf



Cu Tancu' lui Ștefan-Vodă...

alternativa



SPIDER-MAN: WEB OF SHADOWS

În mare cam același lucru, deși cu o limită de vârstă mai scăzută și mai puține eviscerări pe minut. Sandbox cu un mare fan al lianelor urbane – dacă Prototype e Dungeon Keeper, atunci Web of Shadows e Stronghold.

**LEVEL APRILIE 2009*

BUNE:
- libertate de mișcare printr-o metropolă în stare de descompunere
- elemente de RPG interesante
- Web of Intrigue
- muzică antrenantă
- optimizare reușită

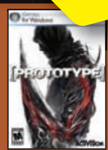
RELE:
- poveste fumată de mult
- grafică inferioară concurenței
- viața la sol e praf și pulbere

CONCLUZIE:

Nu e cel mai bun lucru de la inventarea Penicilinei, dar e bun de-o injecție.Prototype e nici prea-prea nici foarte-foarte, dar pentru un weekend-două o să vă țină surprinzător de mult în fața monitorului.

8,4

GRAFICĂ	08
SUNET	08
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	09
IMPRESIE	08



Gen Action/Adventure **Producător** Radical Entertainment **Distribuitor** Activision **Ofertant** GameShop.ro **ON-LINE** www.prototypegame.com

CERINȚE MINIME: **Procesor** Intel® Core™ 2 Duo 1.86 GHz **Memorie** 1GB RAM **Accelerare 3D** 256 MB RAM


Going Where No Router Has Gone Before
D-Link
Photos
STORAGE ROUTER
WPS
WIRELESS
by D-Link
N
GIGABIT STORAGE ROUTER
Your home connectivity trek ends here. Fast and farther-reaching 11n Wi-Fi connectivity combined with shared storage, safely housed beside your PC in a handsome enclosure. A vivid 3.2" LCD screen provides real-time network status and keeps current news, weather, sports and photos off your computer desktop. Instant USB printer sharing. All in one device. Simply add the drive of your choice. Mission accomplished.
Weather Forecast
Monday
Tuesday
Wednesday
79°
88°
55°
125
685
Wireless
Network
004
Internet
11:43am June 23, 2008
Available Hard Disk Space
Traffic Meter
Google Inc. (STOCK)
$381.47
$2.17 0.57%
framechannel
Photo Album
The Gigabit Storage Router displays your photos, news, network status and more.
DIR-685
Visit www.dlink.eu for more details.
D-Link®
Building Networks for People
D-Link and the D-Link logo are trademarks or registered trademarks of D-Link Corporation or its subsidiaries in the world.
Copyright©2009 D-Link Corporation/D-Link Systems, Inc. All Rights Reserved

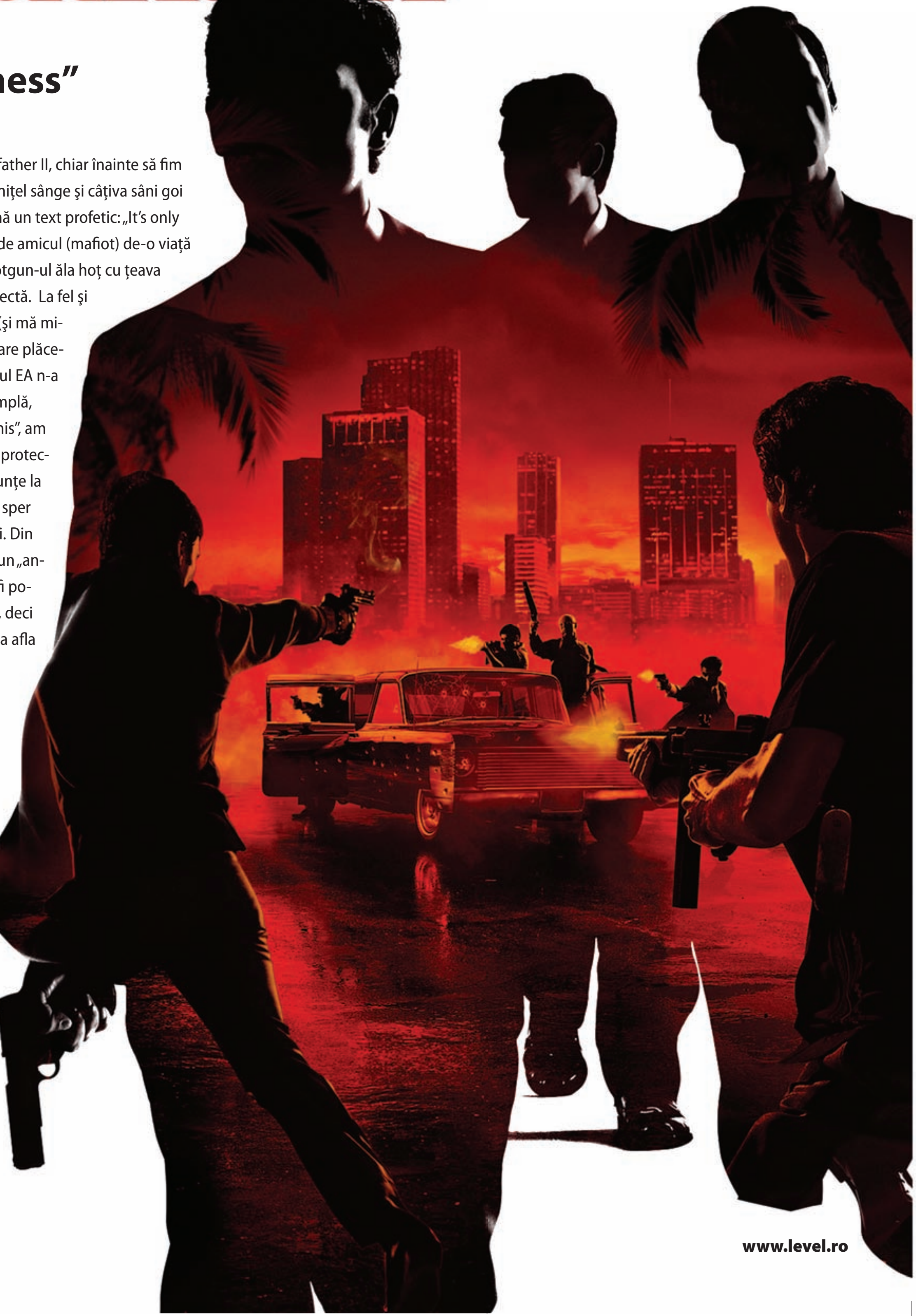
The Godfather II

„It's only business”

Pe prima pagină a site-ului oficial The Godfather II, chiar înainte să fim întrebați dacă avem vârsta legală pentru nițel sânge și câțiva sâni goi (oferiți cu destulă zgârcenie), ne întâmpină un text profetic: „It's only business”. Cunoașteți, sper, celebra replică oferită de amicul (mafiot) de-o viață chiar înainte să-ți facă un detartraj cu „lupara” (shotgun-ul ăla hoț cu țeava retezată) din dotarea oricărui mafioso care se respectă. La fel și Electronic Arts. Ne cunoșteam de când eram mici (și mă minunam în fața Magic Carpet-ului), i-am jucat cu mare plăcere jocurile (produse, distribuite, lăudate), dar amicul EA n-a ezitat să-mi pună cel de-al doilea Godfather la tâmplă, după care să se scuze: „It's only business”. Bad „biznis”, am observat, căci jocul n-a reușit să plătească taxa de protecție impusă de capii EA-ului, care au hotărât să renunțe la franciză în favoarea unor afaceri mai profitabile și, sper eu, cu rezultate mai plăcute pentru noi, investitorii. Din nou îmi voi cere scuze Famigliei cititorilor că sunt un „anticlimatic” nesuferit și îi izbesc cu o frază care s-ar fi potrivit mai bine la final, însă jocul a apărut în aprilie, deci mă cam îndoiesc că îmi citiți articolul doar pentru a afla cum e Nașu' ăsta și ce taxe vrea el de la noi.

O ofertă care poate fi refuzată

Cred că toți suntem de acord că The Godfather Numero Due a fost cel mai bun film din serie. EA a deviat puțin de la formulă. În primul și în primul rând, nu va mai exista un Godfather 3, lucru pentru care nu putem decât să le mulțumim. Pe urmă, cel puțin la capitolul storyline, Godfather 2 se îndepărtează puțin de filmul care îi împrumută numele, deși pe alocuri poveștile se intersectează. În Godfather 2 intrăm în pielea lui Dominic, ajutorul de nădejde al bossului Aldo Trapani, personajul principal din primul Godfather. În urma unor evenimente deosebit de neplăcute, care au loc destul de devreme încât să nu fie considerate spoiler major, don-ul Trapani își va da obștescul sfârșit, iar Dominic va fi uns Don și va primi New York-ul în grijă, ca mai apoi să „călătorească” puțin prin Miami și prin Havana. În ultimul rând, aș vrea să spun că Godfather 2 Jocul îi calcă pe urme lui Godfather 2 Filmul și reușește să fie cel mai tare din parcare. Atât în parcarea lui, cât și în marea parcare a peliculelor cu mafioți. Dar nu pot, pentru că treaba e puțin relativă. În cel mai bun caz, Godfather 2 poate fi considerat cel mai bun joc din serie, însă. ÎNSĂ! Dacă e să luăm în considerare povestea, Mafia (yup, primul Mafia) îi dă clasă. Ca sandbox, Godfather 2 este obligat să respire fumul de la țeava de eșapament a lui GTA IV, iar ca experiență... cinematică (?!), mai bine nu. Actorii virtuali nu sunt foarte convingători, natura sandbox a jocului „ajutată” de repetitivitatea misiunilor nu se pretează la așa ceva etc. etc. Parcă l-am remarcat pe Robert Duvall, care a fost de acord să-și împrumute vocea personajului Tom Hagen, dar cam atât.




Multiplayer



La asalt

„It's only business: Part Deux!"



The Don View

Între noi fie vorba, Godfather 2 nu poate fi acuzat că nu aduce nimic seriei (care, vă reamintesc, în caz că săriți peste știri sau începeți review-urile de la final, s-a săvârșit din viață). Afacerile Famigliei capătă o importanță mai mare și, drept urmare, a fost introdus un element strategic, și anume „The Don View". Adică o panoramă a orașului, unde vom planifica tot felul de blestemății (incendieri, preluări „ostile" etc.) menite să ne întărească strânsoarea asupra orașului. Mi-a plăcut acest „Don View", mai ales că mi-a adus vag aminte de seria Gangsters, două joculețe interesante cu „wiseguys", pe care le-am gustat la vremea lor.

Orice „capo" care se respectă, deci și Don Dominic, are dreptul la o mică familie (sau famiglie, cum doriți). Facem astfel cunoștință cu al doilea mare feature. Dominic poate recruta diverse personaje (cu diverse abilități de mare folos în afacerile familiei). Care personaje cresc în nivel, își îmbunătățesc abilitățile și, când este absolut necesar să ne pogorâm printre prostime, să-i aducem aminte cine le e nașu', ne vor însoți gata să ne acorde o mână (sau o legăturică de dinamită) de ajutor. Din păcate (sau poate din fericire, având în vedere că AI-ul e plin de surprize și mai face și pocinoage din când în când), nu putem fi însoțiți decât de doi haidamaci. Care haidamaci vor trebui aleși cu grijă. În anumite situații, un doctor, de exemplu, poate fi mai util decât doi malaci cu mitraliere. Câteodată un expert în explozibili îți oferă exact puterea de convingere de care ai nevoie când vrei cu tot dinadinsul să penetrezi piața strip club-urilor. Și așa mai departe...

Din nefericire, în ciuda inovațiilor, Godfather 2 a „reușit" să fie aproape la fel de plictisitor (uneori chiar mai plictisitor) decât tătâne'său și... să-mi fie cu iertăciune, dar nu prea arată a joc de 2009. Nu visez noaptea alice fotorealiste, n-am fumuri volumetrice, dar motorașul grafic a cam rămas în urmă. Pe de altă parte, joculetele e destul de distractiv și te ține în priză pentru vreo două sau trei ore. Asta până te prinzi cum funcționează lucrurile, începi să deslușești un tipar și devii sclavul rutinei. Iar atunci se cam împute treaba și începi să pricepi că The Godfather 2 „it's only business" și mizează cam mult pe popularitatea romanelor lui Puzo și a filmelor lui Coppola. Ceea ce n-ar fi prea rău dacă The Godfather 2 ar fi fost un hit de vară cu Tom Cruise și nu unul dintre cele mai bune filme ale tătânelui Coppola. Înghițim mai bine (și îi iertăm mai multe), de exemplu, un shooter mediocru după Rambo 2 decât un shooter mediocru după Apocalypse Now.


Parteneri de ... afaceri

The Gothfather 2

În concluzie, The Godfather 2 este o ofertă care poate fi refuzată fără prea mari temeri. Sau procese de conștiință. Există, bineînțeles, pericolul ca sims-ul vostru să se trezească cu un pitic de grădină mutilat în patul pe care ați plătit 200 de Sims Points, dar dacă salvați des și nu ieșiți la pescuit cu personaje dubioase în puterea nopții, sigur veți ocoli acest episod neplăcut. Cât priveș-te timpul vostru... e și el în siguranță. Mafia și GTA IV vă vor apăra de haidamacii Nașului cu numărul Doi.

■ **cioLAN**

alternativa


MAFIA: THE CITY OF LOST HEAVEN

Dacă nu vă deranjează ceva mai puțină libertate de mișcare (compensată, bineînțeles, de o poveste de excepție), Mafia cred că e cea mai bună alternativă. Atât. A, era să uit: Mr. Salieri sends his regards!

***LEVEL OCTOMBRIE 2002**

BUNE:
- The Don View
- multiplayer-ul e ceva mai răsărit

RELE:
- repetitiv, plictisitor
- motor grafic prăfuit
- AI dubios

CONCLUZIE:



„It's only business"

6,6

GRAFICĂ	07
SUNET	07
GAMEPLAY	06
MULTIPLAYER	07
STORYLINE	07
IMPRESIE	06



Gen Action **Producător** Electronic Arts **Distribuitor** Electronic Arts
Ofertant GameShop.ro **ON-LINE** godfather2.ea.com

CERINȚE MINIME:
Procesor 2,4 GHz **Memorie** 1GB RAM **Accelerare 3D** 256 MB

BIONIC® COMMANDO REARMED

Un fel de Tarzan ninja

Vă prezentam acum câteva numere, prins în nebunia serviciilor on-line ale consolelor actuale de a repropune jocurile generaţiilor trecute, o teorie care încerca să explice de ce unele jocuri îmbătrânesc frumos şi sunt jucabile chiar şi acum, iar altele devin inaccesibile, în condiţiile în care, mai toate vin doar cu o remapare a butoanelor pe noile gamepaduri, o rezoluţie mai mare şi poate, poate, suport pentru televizoarele wide.

Probabil nu vom şti niciodată dacă s-a decis refacerea din temelii a lui Bionic Commando, lansat în 1988 (oau!) pentru consola Nintendo (NES, sau clona Terminator la noi), pentru că s-a considerat că în forma originală jocul a devenit inaccesibil sau pur şi simplu au vrut mai mult de la franciza, însă asta nu ne opreşte, după cum vedeţi, din a ne da cu părerea despre ambele progenituri. Aşa cum puteţi observa foarte bine şi din pozele împrăştiate pe aici, elementele clasicului au primit mai mult decât un face lift, totul este remasterizat pentru a putea fi gustat de cât mai mult popor.

Întrebarea rămâne însă, pentru că jocul de faţă se vrea un remake, nu un sequel: ne mai putem adapta limitărilor platformerelor de altă dată? Şi când spun limitări nu mă refer neapărat la experienţa de joc searbădă (poate) prin comparaţie cu celelalte jocuri recente, dar la unele mai plastice pe care ţin să le enumăr încă de la început, pentru că am observat că sunt mulţi care preferă să Nu, când aud de ele: personajul nostru nu sare şi nici nu coboară de pe platforme, în contrast cu inamicii, care se ascund cu uşurinţă sărind în spatele unor obstacole sau îţi cad în cap când nu te aştepţi. În spaţiile închise propria Bazucă te poate face bucăţi dacă eşti neatent, grenadele, însă, sunt ceva mai avansate, noul model cu friendly fire activat.

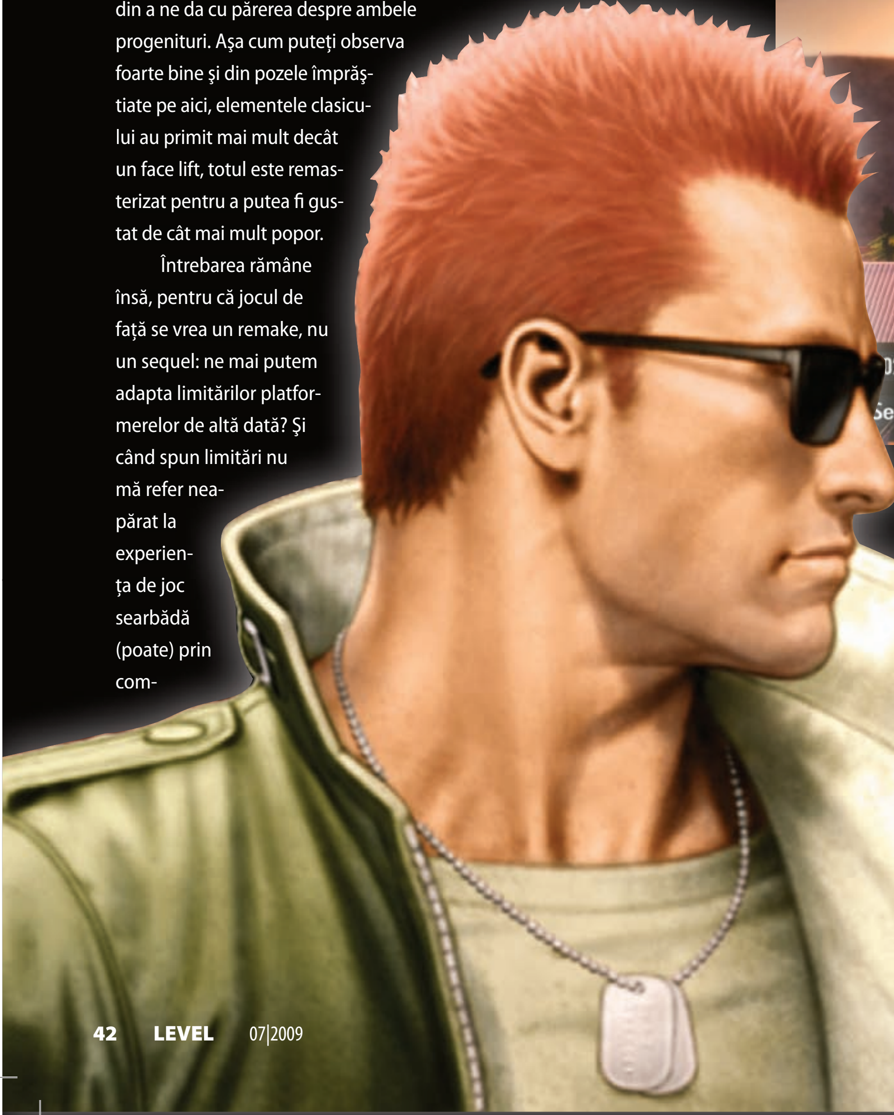


Commando pentru fetiţa mea

Gloanţele tale nu trec de unele obstacole, ale lor însă da, personajul bineînţeles că nu înoată şi cârligul metalic, trăsătură distinctivă, de altfel, a jocului şi unealta care ar trebui să te salveze în astfel de momente penibile, reacţionează câteodată ciudat, câteodată deloc.



Următoarea oprire: Screwer Station



Ne mai putem simţii bine în preajma acestor jocuri sau ar trebui îngropate? O dată cu trecerea timpului am evoluat se pare, din visători în realişti. Cum altă dată doar 2 linii ne bucurau şi câţiva pixeli sub formă de eroi ne fascinau, am ajuns să urlăm acum, şi Resident Evil parcă aşteaptă să fie arătat cu degetul, datorită controlului nerealist, neintuitiv sau pentru fiecare handicap ce ni se atribuie.

Un fel de Femeia Fantastică mecanică

Odată ce te-ai acomodat, cu greu, pentru că jocul mai păstrează o caracteristică, e neiertător, ajungi să zbori prin nive-


Un goriloi, se legăna...



GPS cu hartă Pătra-de

luri, iar sentimentul este minunat. Porneşti de exemplu balansându-te de tavan ca un Tarzan al junglei de betoane, cazi în spatele inamicului şi-l transformi într-un scut uman în timp ce-i elimini doi prieteni. O dronă zumzăie ameninţătoare, lansezi vertical gheara şi te ridici la nivel, pentru a o distruge, pistolul plasmatic face minuni în astfel de cazuri, reporneşti balansul şi te urci pe platforma de deasupra în timp ce arunci o grenadă nefericiţilor de sub tine. Tanc la ora 15, Bazooka este pregătită. Intri (sau ieşi) într-o încăpere unde te-aşteaptă o namilă mecanizată, „BOSS? Aşa crezi tu", şi dansul începe, mitraliezi, nimic, fugi de grenadele lui, le încerci pe ale tale, zbori pe platforme, nimic, îi cazi în spate, nu vrea nici aşa.


Snake, Solid Snake Commando

Dă să te calce, mai ţopăi un pic, observi câteva şuruburi, ţinteşti, nimic, gândeşti, nimic, te fereşti, eşti pe moarte, a DA… tragi de ele şi începi să le deşurubezi, scutul e jos, lansatorul de rachete pregătit, şi mori, când mai avea o fărâmă de viaţă pentru că te-ai calicit şi nu te-ai mişcat, o singură rachetă îi mai trebuia şi era praf. Dar nu-i nimic, tot ce v-am povestit durează cinci minute, cinci minute intense, care la a 2-a trecere vor fi şi mai puţine pentru că acum ştii traseul şi jocul nu te obligă să-i omori pe toţi. „BOSS? S-o crezi tu bă!"

Jocul este mai mult un omagiu, iar cei de la GRIN au reuşit să păstreze şi spiritul originalului, dar şi să implementeze elemente noi şi interesante. Grafica, de exemplu, deşi mulţi o vor numi sărăcăcioasă, o găsesc foarte realistă, baze armate, buncăre, fabrici, toate astea nu sunt tocmai un rai al detaliului. La fel, motion-capture-ul, exploziile, fizica, sunt impresionante, atât vizual cât şi auditiv. Fiecare armă are utilitatea ei, shotgun-ul rupe tot pe spaţii mici, grenadele desenează realist traiectorii, lansatorul de rachete trebuie folosit cu grijă, dar de obicei te scapă de probleme şi aşa mai departe. Soldaţii inamici încep să varieze şi se ascund, te urmăresc, se feresc.

Şi-au dat interesul şi se simte, au adăugat o enciclopedie care descrie zone, armament, inamici, tot ce întâlneşti. Stadii bonus, cum sunt camerele de antrenament din bazele aliate, unele dintre cele mai dure teste, ca şi dificultate, din ce mi-a fost dat să văd într-un joc. Avem întâlniri, oarecum random, cu patrulele inamicului în momentul când ne deplasăm pe hartă, mod de joc în care producătorul ne arată că motorul grafic folosit ştie şi 3D şi care îmi trezeşte amintiri plăcute (Ikari Wariors), dar nu ar fi stricat să fie puţin mai complex. Şi un puzzle tridimensonal care o dată rezolvat ne dă acces la câteva informaţii despre bătălia de la sfârşitul nivelului.

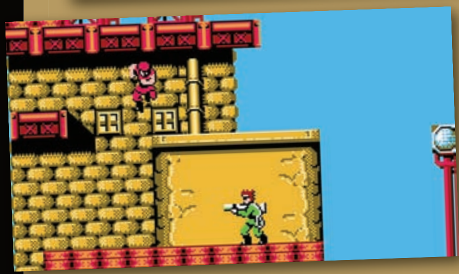
Un fel de Indiana Jones între fabrici şi uzine

Mai trec câteva nivele însă şi te loveşte platformingul, doar jocul trebuie să-şi respecte renumele ce dracu', prinderi, lansări şi desprinderi ce-ţi vor mânca sufletul şi care necesită o coordonare exasperantă mână-ochi,

Acum 20 de ani...

…câţiva dintre noi se minunau în faţa primului Bionic Commando, unul dintre cele mai interesante jocuri de la acea vreme.






Ce spuneţi? Se trezeşte?


Laser frate, pe la spate


Tata motostivuitoarelor cu aruncător de grenade inclus

apar minele umblătoare, covoarele de țepi, inamicii plasați diabolic, adică exact acele constrângeri nerealiste din ce în ce mai puțin acceptate în zilele noastre. În ultima perioadă repetiția a fost înlocuită cu explorarea, jocurile preferă să fie mai degrabă lungi decât să te pună să repeți un nivel de 20 de ori și parcă așa iar fi stat bine și BCR-ului.


Unde-s doi puterea crește și AI-ul se-ntărește

Poate datorită afinității mele pentru console, mi-a venit mult mai ușor să descind cu un gamepad, mapat impecabil de joc, dar big brother mi-a arătat că tastatura nu are nici un dezavantaj, ba chiar, datorită reacțiilor lui mai acute, a reușit să îmbunătățească multe din reușitele mele din camerele de test.



Cooperativul propus îmbunătățește, cum o face în mai toate cazurile, dacă stau să mă gândesc bine, formula, mai ales dacă ai cu cine. Este același joc, dar acum sunteți doi și puteți înjura împreună. Bine, bine, parcă apar niscaiva inamici în plus și au o strategie puțin schimbată de a lupta, la două capete, ca la snooker, dar nimic ieșit din comun.

Povestea, chiar dacă înfiptă adânc în stereotipia „bad-ass hero" nu devine penibilă, nu se ia în râs și reușește să rămână umană datorită unor inserții care dau de gol faptul că cei implicați sunt de fapt oameni care afișează masca protectivă a durității. De fapt, povestea face mai mult decât atât, dă sens acțiunilor și upgrade-urilor tale. Din discuțiile cu pilotul tău, o gagică bineînțeles, și cu soldații din baze, înțelegi felul în care faptele tale se răsfrâng asupra situației strategice de pe câmpul de luptă și te simți bine când afli că ai sabotat o întreagă fabrică de armament, de exemplu. Continui jocul spre final cu o bucurie care, combinată cu upgrade-urile pe care le primești la fiecare sfârșit de nivel, aduce cu cea inoculată de RPG-uri. Si termini gândind: „Un platformer de calitate!"

■ ncv

alternativa



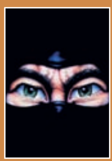
DISNEY'S HERCULES ACTION GAME

„Rule number 95, kid: Concentrate." Regula 95 băiete: Concentrează-te! Chiar și acum după atâta timp dacă văd pe cineva jucându-se Hercule mă opresc în loc și zâmbesc, un platformer simplist dar plin de magie, magia Disney.

BUNE:
- Armele și exploziile
- Zgomotele atmosferice, puternice
- Acțiunea frenetică, din unele momente
- Captura de mișcare

RELE:
- Porțiuni dureroase de platforming
- Controlul neintuitiv

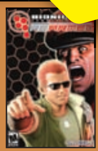
CONCLUZIE:



Deși face parte dintr-un gen de joc din ce în ce mai greu acceptat datorită controlului greoi și neintuitiv nimeni nu neagă că Bionic Commando Rearmed este unul dintre cele mai bune action-platformer-e 2D al zilelor noastre. Un omagiu, executat cu excelență, adus originalului de acum 20 de ani.

8

GRAFICĂ	08
SUNET	08
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	08
STORYLINE	08
IMPRESIE	08



Gen Platformer **Producător** GRIN **Distribuitor** Capcom **Ofertant** Steam
ON-LINE www.bioniccommando.com

CERINȚE MINIME:
Procesor PIV 2Ghz **Memorie** 1GB RAM **Accelerare 3D** 128VRAM Pixel Shader 3.0



Descopera misterele Orientului in noul
ANNO
1404
IULIE 2009
PC DVD-ROM
ANNO
1404
UBISOFT
7+
www.pegi.info
PC
DVD
ROM
RELATED
DESIGNS
UBISOFT

The Sims 3

Mă cuprinde-un simsământ...

Voyeurii de pretutindeni pot în sfârșit să-și desfacă dozele de bere și să scoată binoaclele de la naftalină: Sandbox-ul care și-a propus să simuleze traiul într-o suburbie idilică a ajuns la exemplarul cu numărul 3. Mărturisesc, cu regrete crocodiliene, că doar la insistențele femeii care-mi poartă juma' de cord am avut curajul să instalez Sims 3: predecesoarele pur și simplu m-au plictisit peste măsură, singurele momente sublime fiind reprezentate de climaxul existenței artificiale a Simșilor cobailor mei bipezi, când eliminam ușile băii ca să mă asigur că pieirea minunatelor ființe nu poate fi evitată.

Iată deci cum industria jocurilor video alimentează fanteziile sociopaților: am în fața mea un titlu cât se poate de complex și accesibil care îmi face cu ochiul, invitându-mă să populez un orășel perfect cu familii degenerate.

Mare mi-a fost mirarea să găsesc un editor de personaje destul de stufos și complex, cam ce și-ar dori Bethesda, cu deosebirea că rezultatul final aduce mai mult a ființă umană decât pepene cu păr. Slider-ele care dictează intensitatea și mărimea trăsăturilor produc rezultate îmbucurătoare – de la Hannibal Lecter la Magicianul de pe ProTV, am reușit să recreez unele din cele mai deranjante (și deranjate) personaje care ne-au colorat copilăriile.

Dincolo de fațada fizică a personajului, ceea ce m-a încurajat să mă aventurez mai departe de meniul de creație a fost o altă etapă a acestuia: trăsăturile psihice și morale, precum și aspirația existențială. Personajele pot fi arțăgoase, curajoase, copilăroase, stângace – pot avea o grămadă de calități și defecte care le modifică vizibil comportamentul și îi împing spre diverse acțiuni și reacții perfect raționale.

Apoi, urmează acea etapă din viața omului când are în cont 20 de mii de Simoleoni și se hotărăște să se mute într-o casă modestă, cu gazon, vedere la intersecție și abonament la ziarul local. Cum era de așteptat, ai de ales între a cumpăra un lot pe care să îți așterni veleitățile de arhitect amator, a cumpăra o casă nemobilată și a lua totul „la pachet". Trebuie spus că, deși nu îmi amintesc cât de mulțumit eram de modul de construcție din Sims, al treilea joc aduce cea mai naturală mecanică de meșterealâ imobiliară din câte am văzut.

Partea de construcție, fie că vreți să vă înălțați un palat cu care să ademeniți faraoancele de prin Bamboo sau pur și simplu o căsuță victoriană cu masă de șah pe alee, e intuitivă, accesibilă și în același timp destul de consistentă încât să nu întâlniți probleme la plasarea vreunei camere de panică. Producătorii s-au gândit și la retușările ulterioare – când măriți o cameră, se extinde și conținutul ei.

Gama de obiecte nu e chiar vastă, dar esențialul e acolo și nu cred că greșesc când speculez că E.A. a scos deja de la ciorap instrumentele de muls. Îmi pot imagina cum, din cubiclu în cubiclu, se sugerează idei de mobilier, animale de casă și unelte cât să umple un catalog IKEA. În plus, bucățile din care sunt alcătuite piesele de mobilier pot fi texturate după pofta inimii, astfel în-



După gardurile gri



Deschiderea cubaneză, monsieur?



Andriii Popaaaa...



Școală, Lăzăruțo, și muncește.


Dacă seara te mănâncă-n fund...


Orășel de provincie. Evident, nu din România.

multiplicându-se exponențial posibilitățile decorative. Și de parcă nu era de ajuns, bucățile pot fi de asemenea modificate individual, iar meșele nu sunt total inflexibile.

Sim Brother

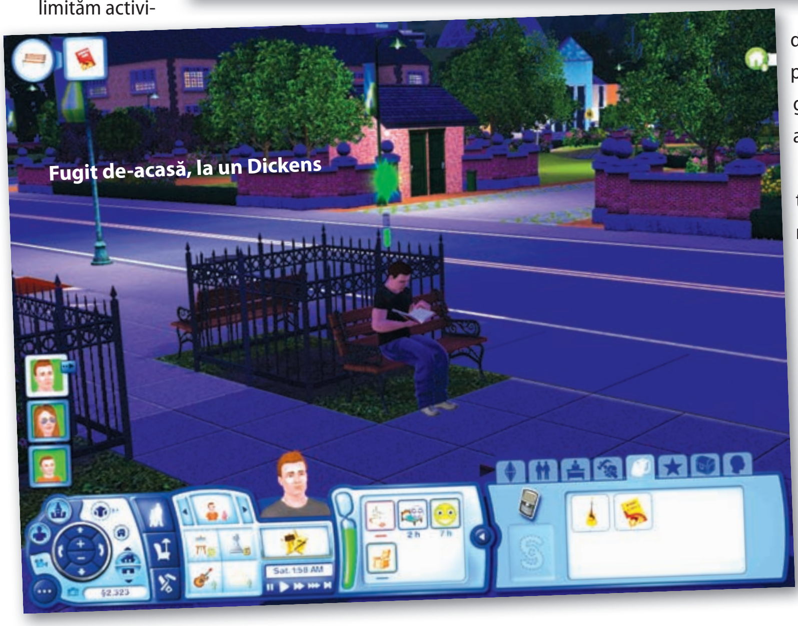
În esență, jocul e același: te chinui să întreții unul sau mai mulți indivizi virtuali în fragilul concept care este „familia". Pentru asta trebuie să le asiguri un venit, un nivel de trai decent și varii motive de bucurie, fie ele și de natură strict alimentară. Iei ziarul sau navighezi apele tulburi care sunt Internetșii pentru a dobândi un loc de muncă. Te uiți la televizor, pictezi, înveți game și acorduri la chitară – posibilitățile sunt suficient de multe încât să nu te îngropi în rutină, iar cu cât devii mai priceput(ă) la ceva, cu atât se îmbunătățesc recompensele. De pildă, dacă la început scoți doar sunete lipsite de orice fel de armonie din instrumentul cu corzi susmenționat, mai târziu frizezi geniul melodic al zeului Hendrix.

Dar să nu limităm activitățile jocului la gusturile mele îndoielnice – cioLAN, de exemplu, tresare ca o școlăriță de fiecare dată când smulge un păstrăv din baltă. Maniacii cu lansete de toate vârstele se vor bucura să audă că odată cu avansarea în skill a acestui hobby, ajungi să ai acces la momeli și alte accesorii cu specific. Dacă ești întru totul dedicat sportului cu ața sau un bărbat adevărat, cu păr pe piept și tot tacâmul, vei putea chiar trăi din asta. Vinzi câțiva peștoci, îți tragi iaz în grădină și „lucrezi" de acasă.



Borac dormind, părinți plângând


Fațadă de căsuță proletară, circa 2009


Fugit de-acasă, la un Dickens

Ăia mai plictisitori și convenționali, ca mine, vor vrea să se orienteze către o carieră mai ortodoxă. De la bucătar la hacker, se înșiră o lungă listă de potențiale cariere. Orare diferite, cerințe diferite și salarii adaptate unei realități utopice, precum și posibilitatea de a te specializa ulterior pe anumite subdomenii. Evident, însă, că nimeni n-o să te promoveze pe ochi frumoși și zâmbet de gheișă (în Sims, că în realitate...), așa că tre' să mai și tragi tare și să rămâi la muncă peste noapte din când în când. Dar nu e ca și când nu ai control asupra efortului depus: poți trudi precum un erou al muncii socialiste sau să stai la țigară juma' de tură cu colegii ca să treacă timpul mai repede.

Și dacă ți se pare că munca intensă e un impediment de la traiul sănătos, poți oricând să-ți iei un part-time job de prin oraș. Banii nu-s așa mulți, dar și vremea pierdută/petrecută la birou este mai redusă, făcând loc socializării și distracției. Flexibilitatea jocului când vine vorba de stilul de viață permite o libertate controlată foarte bine conturată, de la vânzarea de tablouri la scrierea de romane.

Din ciclul „Emularea unei realități plauzibile", Sims 3 ne învață că relațiile cu colegii sunt teribil de importante. Una din creațiile mele, Laura Vampeșan, și-a asigurat rapida ascensiune în piramida corporatistă după vreo două tangouri de cearșaf cu șeful, în timp ce mai docila și monogama Clarice Unnerving a servit cafele până aproape de adânci bătrâneți din cauza integrității morale neclintite.

Dar viața nu e făcută doar din roboteală: pe lângă petreceri, cumpărături, plimbări prin parc și ieșit în oraș, te poți delecta cu beletristică în librării și veceuri înrămate la muzeul de artă. Ești invitat, ca bucătar, să parti-


Gard știrb


Adu cureaua de dincolo...

cipi la concursuri gastronomice, iar un chitarist desăvârșit va fi mereu sunat în legătură cu evenimente publice.

Dar ce-ar fi păpușile astea de pixeli fără aspirații, altceva decât portocale mecanice? În funcție de circumstanțe, mediu, hobby-uri și trăsături, fiecare personaj are dorințe exprimate într-o căsuță specială, dorințe pe care le poți promite insului sau duduii și care funcționează asemeni unui sistem de achievement-uri. Strângi un număr de puncte dacă te ții de promisiune și îți cumperi obiecte și bonusuri importante.

Evident că reușitele mai importante – de genul conceperii unui plod sau susținerii unui concert – oferă mai multe puncte decât, să zicem, fabuloasa ispravă de a fi consumat un blid de carbonara.

E esențial nu doar să vă țineți avatarele ocupate, ci și satisfăcute. Pe lângă cele șase nevoi de bază (foame, distracție, energie, socializare, vezică și igienă), starea de spirit e afectată și de evenimente minore, cum ar fi spălatul pe dinți sau un sărut pasional. O zi grea la lucru te cam seacă de puteri timp de câteva ore după, în timp ce un somn sănătos îți scoate la iveală un zâmbet matinal.

După vilele bej...

Un aspect al lui Sims 3 care le va zbura antropologilor șosetele din picioare (și din câte știu, lipsea în predecesoare) este faptul că oamenii neutri, cetățenii controlați exclusiv de AI, duc vieți tumultoase indiferent de implicația familiei-protagonist. Se căsătoresc, se mută, mor – toate astea sub ochii noștri, chiar și atunci când îi ținem închiși.

Dacă însă vreți ca gongul biologic să nu anunțe niciodată decesul vreunui membru al familiei, puteți dezactiva avansarea în vârstă și moartea. Dar nu vă faceți griji: un Sim care a dat ortul popii revine sub forma ectoplasmică a unei fantome. Un soț gelos va speria toți potențialii noi iubiți ai văduvei, într-o manieră demnă de montarea unui scurt-metraj cu funcția de înregistrare a jocului.

Că tot vorbeam de antropologi, bebelușii moștenesc o trăsătură a părinților. Tot procesul e lipsit de efectele nedorite și inconvenabile ale realității: mogâldeața nu va fi niciodată tuciurie dacă părinții sunt caucazieni, iar nașterea nu e niciodată neașteptată. De fapt, trebuie să încerci de câteva ori până la concepție, iar un rezultat favorabil va avea ca simptome sprinturi la baie și smiorcăieli după masaje ale mamei.

Poți crea astfel o întreagă dinastie de Simși care să își ducă viețile agitate într-o lume mereu în schimbare. Ai acces la întregul cartier ca într-un MMO pașnic, mergi în vizite și te cuprinde câte-o stare de entuziasmare ciudată de fiecare dată când vezi apartamentul unui prieten controlat de AI remobilat. Sims nu mai e doar un joc de simulare a unei familii numite după apropiații tăi: e un joc al relațiilor și explorării, realității cotidiene văzute prin prisma unui simplu participant la traficul vieții.

SimTube

Moda ultimilor câțiva ani de a clădi comunități pe spinarea creațiilor utilizatorilor nu e străină nici de ultimul Sims. În ton cu ce-am văzut în Little Big Planet, Spore sau chiar SingStar, Sims 3 pune la dispoziția jucătorilor un sistem de upload al filmelor, pozelor și obiectelor realizate de mințile mai mult sau mai puțin creative ale comunității.

Până acum am fost sceptic cu privire la ce sunt în stare să facă gamerii de rând. Dar odată cu Little Big Planet și pe alocuri Spore am avut ocazia să asist la adevărate festivaluri de creație – niveluri inovatoare, imaginative, creaturi și vehicule scoase parcă dintr-un catalog Massive Black. Evident, toate acestea sunt rare, 90% din conținutul comunității fiind stângaci, amatoricesc și neinteresant, dar pentru restul cred că a meritat să filtrez


Dragă, am impresia că e cam isteric turcoazul tău.


Aristocrația poartă breton


Aristocrația știe să citește


Need for Sims

toate eșecurile făcute publice.

Sunt convins că există cel puțin un Escher în marea de contribuitori Sims 3, ale cărui creații arhitecturale să ne lovească precum o torpilă în frunte. Drept urmare, cred că sistemul de sharing merită implementat și sprijinit, mai ales având în vedere că adăugarea unui editor de mese și obiecte complet și echipat cu toate uneltele necesare ar elimina nevoia de a injecta câte un addon pe lună doar pentru a avea acces la o măslină, un ciorap, o perdea în plus. Știu, improbabil. În apărarea mea, după cum a spus filosoful Lennon: „They may say I'm a dreamer, but I'm not the only one."

vor declara probabil nemulțumite de lipsa culorilor vii, dar mie unul îmi place.

Animațiile și modelele sunt clar superioare, iar muzica inclusă (chiar și modul în care evoluezi la chitară, de la afon la Jimmy Page), în ton cu seria, e foarte... drăguță și cu fundițe și din alea. Personajele comunică prin aceeași bâlbâială inventată pentru Sims, dar la fel de (dacă nu cumva mai) inteligent construită ca până acum. De la certuri la giugiuleli, Simșii știu nu doar să-și influențeze partenerul de discuție (și vă asigur că expresiile de pe figurile avatarelor merită toți banii), dar să te bage și pe tine, Voyeur-ul omniscient, în „film".

Și toate astea în contextul în care cerințele hardware sunt mai mult decât decente. Știm că, în contextul crizei financiare, ținta demografică a lui Sims 3 nu-și permite turbine sovietice în PC-uri, iar majoritatea fetișcanelor zglobii care gâdilă meclele personajelor cu cursorul oricum nu vor vrea niciodată să se joace Far Cry 2 și drept urmare n-o să-și spargă pușculițele în formă de ponei ca să-și permită calculatoare din cauza cărora să li se ia curentul. Paradoxul e că, după părerea mea, Sims 3 merită jucat chiar și de băieței în șoșonei albaștri, băieței androgini care ascultă Tokyo Hotel sau băieței cu barbă și burtă care s-au săturat de WoW. Și alții.


Îmi văd casa de-aici...

Sclipici

Grafica e o variantă adusă la zi a abordării civilizate și prietenoase-cu-toată-familia-inclusiv-hamsterul cu care seria Sims a vrăjit tinere puiance de 14 ani din cele mai beta timpuri. Față de Sims 2, pare mai serioasă și culorile sunt mai puțin saturate. Femeile mai suave, cu codițe și acadea se


Ce-ai zis mă de mama? Mama e o doamnă, trăjni-te-ar! **-**-* ***** **-** de *****!

■ Zuluf

alternativa



DESPERATE HOUSEWIVES

O combinație reușită între Sims și adventure, jocul atașat serialului omonim se bucură de o poveste la fel de zemoasă și plină de sarcasm fin și înțepător precum materialul-sursă.
În suburbia idilică de pe Wysteria Lane se îngroapă secrete fatale în fiecare sezon, în timp ce jocul video adaugă un nou capitol sagăi. Și da, mă uit la Desperate Housewives. Pentru că merit.

BUNE:
- Optimizare optimă
- O mare paletă de opțiuni
- Achievement-uri și trăsături
- Grafică mai cu picioarele pe pământ decât în Sims 2

RELE:
- Cenzură huoooo :(
- Ocazionale probleme de pathfinding
- Tot nu poți sări peste somnul personajelor

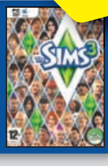
CONCLUZIE:



Sims 3 e primul și singurul care îmi place. Deși gameplay-ul e, în mare, același de-a lungul seriei, simt în sfârșit că s-a lucrat și s-a finisat fiecare detaliu și că achievement-urile, obiectivele opționale sau finalitatea hobby-urilor oferă o motivație solidă în achiziționarea titlului. Jocul e mai mult decât o reglazurare a unei idei vechi, stoarse și mulse de orice fel de sevă din cauza galaxiei de add-on-uri superficiale – Sims 3 aduce tot ce promite și lasă loc pentru potențialul neexprimat prin comunitatea online.

9

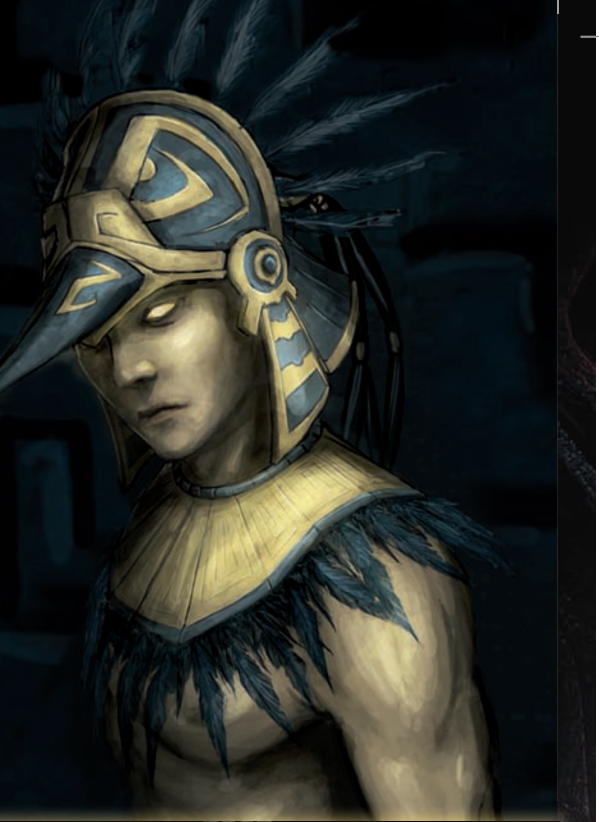
GRAFICĂ	09
SUNET	08
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	--
IMPRESIE	10



Gen Sim **Producător** EA **Distribuitor** EA **Ofertant** GameShop.ro
ON-LINE www.thesims3.com

CERINȚE MINIME:
Procesor 2 GHz Pentium 4 **Memorie** 2 GB **Accelerare 3D** 128 MB

AZTAKA



Roll over, Quetzalcoatl!

Dacă m-aş apuca vreodată să pun umărul la vreun joc, acela ar fi un sidescroller bidimensional. Platform? Poate. Shooter? De ce nu? Nu cumva Action RPG, precum Aztaka? Cel mai bine! Tăticii săi, în aiastă calitate, tăticii lui, Citérémis, aflaţi la primul joculeţ serios, au făcut o treabă foarte bună, prin simplul fapt de a mai resuscita oleacă genul, destul de slab reprezentat. Pe scurt, e vorba despre un platform - da' nu chiar platform, combinat cu elemente de RPG - da' nu chiar alea care definesc un RPG, fiindcă, deşi ai inventar şi abilităţi dezvoltabile pe parcurs, ba chiar şi o însoţitoare măiastră, nu ajungi să faci mare brânză în calea alegerilor sau a dialogului şi nici nu poţi influenţa prea mult cursul acţiunii. Cu o brumă de puzzling (dar nici ăla prea dificil sau complex) obţinem formula inculpatului. Şi totuşi, din combinaţia asta, de obicei, ies lucruri bune, iar Aztaka nu face excepţie.

I am Jaguar Paw!

Pe scurt, jocul te pune-n izmenele lui Huitzilo, un tânăr luptător dornic de afirmare, pornit, se pare, să aducă din nou poporul său, a cărui judecată a fost întunecată de chegurile groase de sânge venite din sacrificii (câh!) pe Calea Zeilor, adică armonie cu elementele şi toate cele bune. În lupta sa, va fi ajutat de o preafrumoasă tânără aztecă înzestrată cu darul magiei, Ayohpa, victima unei vrăji care o face prizonieră în trupul unei privighetori (formă în care-l însoţeşte pe războinic cea mai mare parte a călătoriei), care avansează în abilităţi odată cu Huitzilo. Vorbind de abilităţi, eroul poate alege să se specializeze într-o armă, cum ar fi lancea sau îşi poate dezvolta abilităţile magice şi de apărare. Cele mai multe nu debordează de originalitate ca funcţionalitate, ci mai mult ca prezentare. Totuşi, având în vedere alura de platform, se întâmplă aşa: călătorind pe o hartă principală dintr-o zonă în alta, jocul nu salvează decât la intrarea sau ieşirea dintr-o zonă, ceea ce înseamnă foarte mulţi nervi, mai ales la început, când eşti mic şi două muşcături de plăntuţă recalcitrantă te dovedesc rapid. Câştigând însă favoarea zeilor, Huitzilo va avea mai multe vieţi de cheltuit în fiecare loc de pe hartă, nemaifiind nevoit să reia acţiunea taman de la începutul zonei. Sistemul de magie constă în manipularea celor patru tipuri esenţiale de energie în diverse combinaţii, cu efecte diferite la aplicarea pe proprii eroi, mediu şi adversari, iar declanşarea unei vrăji complexe presupune a da clic în succesiune rapidă şi ordinea corectă pe simboluri, într-o limită de timp, în care trebuie eventual să te fereşti şi de adversari (chestie care putea fi mai bine înlocuită de mouse gestures). Tot cu ajutorul combinării vrăjilor pot fi rezolvate mini puzzle-uri ocazionale. Intrervin pentru a spune că absolut tot (de la personaje la fundaluri, obiecte şi elemente de interfaţă) e desenat extraordinar şi în mare măsură fidel modelului istoric aztec, cu toate că per total peisajele sunt mai statice decât ar fi de dorit şi animaţiile lasă destul loc pentru îmbunătăţiri. De asemenea, interfaţa necesită uneori clicuri exagerat de precise, nelăsând loc pentru o marjă de eroare suficient de mare, dar rezolvarea ar putea veni printr-un patch.



Inventory - check
Skills - check
Magie - check

Dificultatea e perfect gradată, premisa şi desfăşurarea poveştii, foarte interesante, iar personajele sunt remarcabile - totul fiind completat de o muzică frumoasă şi potrivită. N-o fi Aztaka un joc pentru toată lumea şi nici perfect, dar face cinste genului action RPG, aşa cum au făcut-o de-a lungul timpului seriile Zelda şi Castlevania. Aviz amatorilor, face toţi banii!

■ Caleb

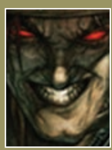


Huitzilopochtli feat. Grigorescu

BUNE:
- grafică şi muzică superbe
- acurateţe în reprezentarea lumii aztece, poveste reuşită

RELE:
- interfaţă cu mici probleme
- nu poţi salva oricând
- frustrant la început

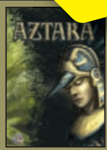
CONCLUZIE:



Oricine a fost odată fermecat de Zelda sau Castlevania, e fascinat de civilizaţia aztecă şi cochetează cu joculeţele mai „old-school" va fi încântat de realizarea micului producător, care, chiar de la primul titlu lansat, ne arată că genul Action RPG e departe de a-şi fi dat duhul şi poate rezerva uneori surprize foarte plăcute!

8,2

GRAFICĂ	09
SUNET	08
GAMEPLAY	07
MULTIPLAYER	-
STORYLINE	08
IMPRESIE	09



Gen Action RPG **Producător** Citérémis **Distribuitor** Citérémis
ON-LINE aztaka.citeremis.com

CERINŢE MINIME:
Procesor 2 GHz **Memorie** 2 GB **Accelerare 3D** DirectX 9.0c 256 MB Shader 3.0


UNUL VA ÎNVINGE.
UNUL VA PIERI.
TRANSFORMERS
REVENGE OF THE FALLEN
THE GAME
26.06.09
DISPONIBIL PENTRU TOATE PLATFORMELE
TransformersGame.com
PG
PlayStation.2
PLAYSTATION 3
PSP
PlayStation Portable
Games for Windows
XBOX 360
XBOX LIVE
Wii
7+
NINTENDO DS
Hasbro şi sigla Hasbro, TRANSFORMERS şi toate elementele care îi aparţin sunt mărci comerciale deţinute de Hasbro şi sunt folosite cu acceptul acestuia. © 2009 Hasbro. Toate drepturile rezervate. © 2009 DreamWorks, LLC şi Paramount Pictures Corporation.Paramount şi sigla Paramount sunt mărci comerciale deţinute de Paramount. TM © 2009 Paramount. Toate drepturile rezervate. Game © 2009 Activision Publishing, Inc. Activision este marcă comercială deţinută de Activision Publishing, Inc. Toate drepturile rezervate. "PS", "PlayStation", "PLAYSTATION" şi "PSP" sunt mărci comerciale deţinute de Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Windows, butonul Start al Windows Vista, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE şi siglele Xbox sunt mărci comerciale deţinute de Companiile Microsoft. "Games for Windows şi sigla butonului Start al Windows Vista sunt folosite sub licenţa Microsoft. Toate celălalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deţinători. Nintendo DS şi Wii sunt mărci comerciale deţinute de Nintendo. Toate celălalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deţinători. Toate drepturile rezervate.
Licensed by
Hasbro
ACTIVISION.
activision.com

Zeno Clash



Mama sau tata? Sau Mama-Tata?!

Jocurile originale și care te dau pe spate prin originalitatea lor sunt foarte puține. Erau ceva comun la început, când lumea căsca gura entuziasmată la lansarea fiecărui gen în parte. Dar lucrul acesta s-a schimbat de ceva vreme. Nimic nu pare a mai fi original, nimic nu poate să te mai impresioneze. Ba chiar mai mult. Dacă cineva anunță un joc cu totul original, este privit cu scepticism și este luat peste picior. Deja lumea este blazată. Expresii de genul: Mă lași? sau Du-te, băăă… sunt deja comune când vine vorba despre ceva nou și revoluționar. Din nefericire, sunt pe bună dreptate, deoarece marii producători au început de mult să folosească soluții simple, bazate pe rețete deja încununate cu succes. Acest lucru se poate observa clar din multitudinea de sequel-uri scoase pe bandă rulantă de cei care au un cuvânt greu de spus în industria jocurilor. Cei care încearcă să aducă ceva nou sunt majoritatea proiecte indie, fără tone de bani la bază și, mai ales, fără să aibă mari așteptări din partea publicului. Ei le fac pentru că simt nevoia de ceva proaspăt. Cu atât mai bine dacă scot un ban de pe urma lor. În ultima vreme, numărul acestora se poate număra pe degetele de la o mână. Titluri ca Crayon Physics, World of Goo sau Braid sunt reprezentative genului de care vorbesc.

Bătaie punk

Cei de la ACE Team, o companie nou formată din oameni care se recomandă a avea ani de lucru pentru producători acreditați de jocuri în spate, au făcut pe dracu-n patru și au cumpărat drepturile de a folosi engine-ul source pentru jocul lor de debut, Zeno Clash. Cu o grafică și o interfață ce te fac să crezi că jocul este un add-on pentru Half-Life 2, Zeno Clash este un joc pe care îl pornești cu inima îndoită, iar apoi nu îl poți lăsa din mână.

Complet diferit de celelalte jocuri cu împușcături sau cu cafteală de până acum, Zeno Clash te aruncă într-o lume distinctă, a cărei descriere ar necesita pagini întregi, dar a cărei descoperire trebuie făcută de fiecare în parte. Într-un fel de univers paralel, lumea s-a dezvoltat complet diferit de ceea ce știm noi în momentul de față. Oamenii, așa cum îi știm noi, sunt amestecați cu animale bipede la fel de inteligente ca și vecinul de vizavi. Totul din jur te duce cu gândul la o lume preistorică, de orânduire tribală, în care toți trăiesc de azi pe mâine, încercând să găsească mâncare să pună pe masă. Dar nimic nu este



Cu vedere la mare



Beh, ți-am umflat nasu'!



Frumos porc



Muică, da' mare ești

mai fals. Totul în joc este legat de spiritualitate, de dorința omului de a ști de ce, cum și pentru ce, de zei și delăsare, depravare și de valorile familiei. Dacă încerci să compari cu ceva familiar ție, specific momentului actual, poate o călătorie spirituală în Tibet pentru care lași totul în urmă ar fi o alegere potrivită. Mai ales dacă în Tibet, odată cu spiritualitate, ai găsi și animale nemaivăzute, ai găsi Stixul și pe Charon, ai găsi elefanți îmbrăcați în pantaloni, de aceeași statură cu noi și care au ceva cu tine.

O să mă folosesc de un tertip ordinar și o să sar peste ceea ce nu este esențial și definitoriu jocului și o să vă spun că poate fi clasat ca un fps și ca un joc cu cafteală. Ai puști, pistoale, grenade cu care poți anihila dușmanii de la distanță și pumni, picioare și bâte pentru cei de aproape. Faptul că armele sunt total diferite față de ce ai folosit până acum și făcute toate din oase și lemn nu contează. Faptul că înainte de fiecare luptă o imagine gen splash-ul de intro din Street Fighter îți arată cu cine te bați nu te enervează decât până te prinzi că nu despre asta este jocul. Este, pur și simplu, despre povestea din spatele lui și despre personajele cu care te întâlnești și care te omoară pentru că nu reacționezi când te atacă, deoarece încerci să îți dai seama ce sunt și ce îi conduce.



În câteva cuvinte, povestea: tu ești tu. Tu fugi de frații tăi, care încearcă să te omoare. Frații tăi sunt câteva sute. Primul semn de întrebare de la tine din cap. Cu tine mai fuge o gagică. Te tot întreabă de ce ai omorât pe Father Mother. Tata Mama? Al doilea semn de întrebare. Un asasin este trimis după tine. Asasinul este orb. Nu te omoară din prima, ci te provoacă la un duel. Se suie pe un animal înalt cât un bloc cu zece etaje. Aruncă după tine cu veverițe ce au în spate o parașută și pe burtă o bombă. Veverițele aleargă după tine și încep să chițăie când sunt în apropierea ta. Asasinul orb are un ascuțit simț al auzului și trage în bombele legate de veverițe. Original, nu? Și foarte ciudat în același timp. La un moment dat, salvezi din închisoare un semizeu ce stătea de pază la marginea lumii. Acest semizeu seamănă extraordinar cu Charon, ba chiar te trece la un moment dat Stixul. Sau așa ești lăsat să crezi, deoarece nimic nu este evident în lumea aceea și nimeni nu are un nume care să coincidă cu cel al realității noastre. Totul este ciudat, totul pare cunoscut și totuși nimic nu este cunoscut. Toată această poveste parcă desprinsă din tablourile suprarealiste ale lui Dali este ajutată și de un decor suprarealist. O realizare grafică de excepție și niște personaje desenate incredibil fac din acest joc o capodoperă grafică și lirică. Unul dintre personajele mele favorite este un individ complet blindat a cărui singură dorință este de a merge drept, fără să-i pese de obstacolele din cale. La un moment dat, îl găsim mort (și încă în picioare) blocat într-un copac ce nu a avut bunul simț de a se da la o parte. O metaforă?



Uuu... ai un coș pe nas

Father Mother

De ce oare mother se scrie cu o, iar father cu a? De ce suna atât de asemănător, dar sunt atât de diferite? Father Mother este de departe personajul cel mai important al jocului. Este mama ce dă viață și tatăl ce te determină să lupți pentru ce este al tău. Este mama care te protejează de tot ce este rău și îți badijonează julițurile, dar este și tatăl care te pune înapoi pe picioare și te trimite să te iei în piept cu lumea. Este mama ce te strânge la piept când plângi și tatăl care te îmbărbătează. Este Mama Tata. Iar tu l-ai omorât. De ce? Cel mai mare semn de întrebare. Joacă-te ca să vezi de ce.

■ **Koniec**



I r Bond... James Bond

alternativa



DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

Dark Messiah a ales doar două facțiuni din multitudinea celor care domină noul univers Might and Magic. Lupta se dă între demoni și oameni, pentru controlul absolut al unui artefact de o imensă putere. Acesta fie ar putea defini pentru o perioadă extrem de lungă un nivel ridicat de stabilitate al imperiului Griffin, fie ar putea aduce întreaga populație umană în pragul extincției. Toate acestea depind doar de un singur individ, cu sânge mixt. Dark Messiah. El se va naște și va avea de ales. Însă deocamdată nu se știe cine e și unde e. Ei bine, lucrurile par simple, însă nu e neapărat cazul. Depinde de calea pe care o alegi, de skill-urile pe care le deții și, nu în ultimul rând, de nivelul tău de inteligență și de spiritul de observație.

***LEVEL DECEMBRIE 2006**

BUNE:
- grafica artistică genială, deși un pic vechiuță
- poveste incredibilă
- original foc

RELE:
- secvențele de luptă dăunează impresiei generale
- lipsa posibilității de a salva unde vrei
- prea Mortal Kombat per total

CONCLUZIE:



Jocul este în mod clar o noutate. Este una dintre revelațiile mele de anul acesta. Este atât de fain încât o să îl mai joc încă o dată. Iar eu nu am timp să joc jocurile de două ori. Nu pentru că aș fi foarte ocupat, ci pentru că trebuie să joc WoW de nenumărate ori. Are o poveste bestială și dacă reușești să treci peste cele câteva probleme pe care le are (destul de serioase de altfel), dar complet explicabile având în vedere că este primul joc al celor de la ACE Team, vei avea o experiență de joc fenomenală.

9

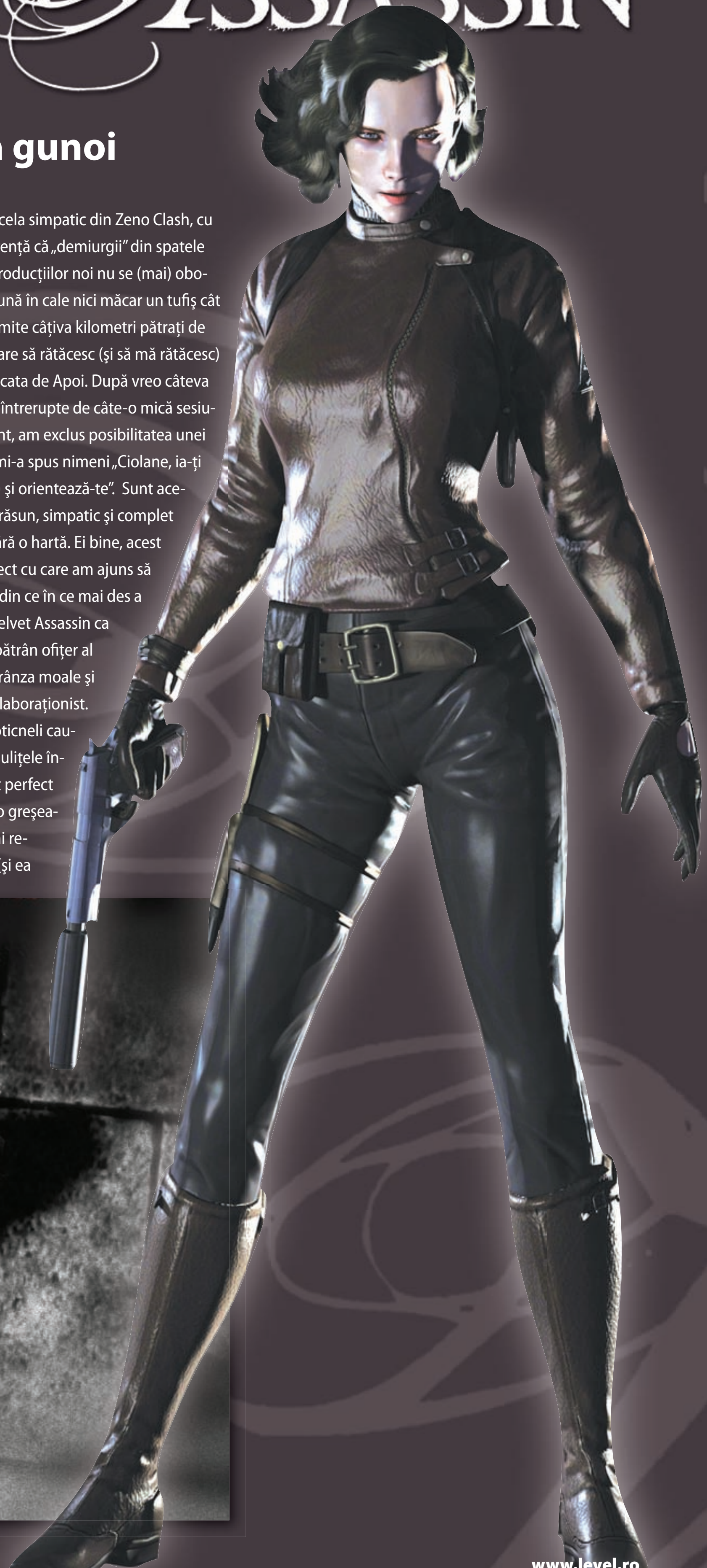
GRAFICĂ	09
SUNET	09
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	10
IMPRESIE	09



Gen Action/Shooter **Producător** ACE Team **Distribuitor** Steam
ON-LINE www.zenoclash.com

CERINȚE MINIME:
Procesor PIV 2 GHz **Memorie** 512 MB RAM **Accelerare 3D** 128 MB

Velvet Assassin



Violette duce stealth-ul la gunoi


Ze Şedău

Am început să simt că se întâmplă ceva în neregulă cu jocurile noi în momentul în care nu am mai reuşit sub nicio formă să mă rătăcesc într-un shooter. N-am luat un pumn de pastile miraculoase pentru potenţă maximă şi regenerarea simţului orientării (care simt îmi lipseşte cu desăvârşire), cum mă sfătuiesc zecile de e-mail-uri pe care le primesc în fiecare zi, ci pur şi simplu merg ca orbetele şi mă trezesc în faţa ieşirii. Ca personajul acela simpatic din Zeno Clash, cu singura diferenţă că „demiurgii" din spatele majorităţii producţiilor noi nu se (mai) obosesc să-mi pună în cale nici măcar un tufiş cât de mic, darămite câţiva kilometri pătraţi de hrube prin care să rătăcesc (şi să mă rătăcesc) până la Judecata de Apoi. După vreo câteva ore de Thief, întrerupte de câte-o mică sesiune de Descent, am exclus posibilitatea unei minuni. Nu mi-a spus nimeni „Ciolane, ia-ţi patul (puştii) şi orientează-te". Sunt acelaşi orbete grăsun, simpatic şi complet neajutorat fără o hartă. Ei bine, acest individ suspect cu care am ajuns să mă identific din ce în ce mai des a trecut prin Velvet Assassin ca spada unui bătrân ofiţer al Whermacht-ului prin brânza moale şi bleagă a francezului colaboraţionist. Cu mici şi enervante poticneli cauzate, bineînţeles, de insuliţele întărite de mucegai. Sunt perfect conştient că săvârşesc o greşeală majoră începându-mi review-ul cu o concluzie (şi ea


Veşnica pomenire

negativă, sireaca), dar cum Velvet Assassin este un îndelung şir de greşeli, mi se pare potrivit ca şi review-ul să-i semene puţin. Cu o mică diferenţă: eu sunt ceva mai amuzant decât joculetele ăsta şi nu-mi strălucesc bucile de la atâta bloom.



Sigmund Heil

Mata Hari Potter

Se pare că Violette Summers, şpioanca sexy care ne încântă ochii cu garderobele provocatoare şi bucuţele ei sprintene şi strălucitoare (mai ales când se furişează, sus-jos sus-jos... o minunăţie dacă încă n-aţi auzit că pe net pornachele e moca), a avut un corespondent în istoria reală. În urma morţii soţului său, ofiţerul Etienne Szabo, Violette Szabo (fostă Bushell) şi-a oferit serviciile englezilor, a fost implicată în reorganizarea Rezistenţei Franceze, a efectuat misiuni de spionaj şi sabotaj în spatele liniilor inamice. Într-un final, a fost capturată, interogată, torturată şi a fost supusă la multiple tratamente deosebit de neplăcute care se termină cu „rată". Într-un final, sărmana Violette şi-a dat obştescul sfârşit în lagărul de concentrare la Ravensbrück (unde au şi-au găsit sfârşitul aproape 100 000 de femei). O adevărată amazoană, Violette asta, şi cred că merita mai mult decât acest umil (fără ghilimele, chiar e umil) omagiu.



Ciocolata e a mea!

Filmuleţul introductiv ne prezintă o Violette aproape răpusă (de boală, de nazişti, de prea multă morfină nu veţi afla decât mult prea târziu…), care zace neajutorată pe un pat de spital. O seringă cu morfină şi un pistol cu amortizor îi păzesc somnul. Faţa îi străluceşte (bloom sau transpiraţie, încă nu sunt sigur), iar de sub cămăşuţa ce s-ar fi potrivit mai bine într-un catalog Victoria's Secret decât într-un spital franţuzesc filat de nazişti, un sân pristin stă să iasă la lumină. L-am urmărit de două ori, o dată ca să pricep ce vor oamenii ăia de la mine, a doua oară pentru că mi s-a părut că-i văd un sfârc şi voiam să fiu sigur. Call me Bundy. Te... Al Bundy. N-am înţeles prea mare lucru şi nici sfârcul nu i se vedea foarte clar, deci m-am lăsat păgubaş pentru moment. Brusc am trecut la prima misiune. După un briefing sumar (o succesiune de poze şi vocea afectată a Violettei pe fundal), am priceput că povestea ne este prezentată sub forma unor flashback-uri. Sărmana Violetta visa dulce la faptele de vitejie săvârşite atunci când era în deplinătatea facultăţilor mentale şi fizice şi putea seduce până şi o şenilă de Tiger. După câteva misiuni, am mai observat că povestea este prezentată cât se poate de prost şi reuşeşte să se păstreze aşa (dezlânată şi subţirică precum cămăşuţa de noapte din intro, lipsită de mister şi neinteresantă precum cămăşuţa din intro purtată de o dansatoare de cabaret trecută de a patra tinereţe) până la final. Care final reuşeşte el, săracul, să dea un oarecare sens celor 12 (dacă mai ţin bine minte) misiuni, dar e cam târziu. Şi cam puţin. Au fost momente în care tânjeam pur şi simplu după un plot bătrânesc a la Tom Clancy (care, în mod normal, mă scoate din sărite).

Umbra lui Jacob

Şi iată că ajungem din nou la tendinţa mea de a-mi pierde calea până şi în cele mai simple jocuri. Ei bine, chestia asta nu mi s-a întâmplat în Velvet Assassin. Şi nu pentru că personalitatea mea mai bună a preluat controlul, ci pentru că Velvet Assassin e liniar până la Dumnezeu şi nu lasă loc imaginaţiei nici cât negru sub unghie. Dacă în Splinter Cell (oricare) sau Thief (pentru soluţia extrem de paşnică) creativitatea era încurajată şi ţi se oferea ocazia să treci de un duşman (sau să-i iei beregata) în mai multe moduri, Velvet Assassin este foarte zgârcit când vine vorba de diversitate. Interacţiunea cu mediul este păstrată la minimum (în afară de câteva întrerupătoare care pot fi acţionate sau tablouri de siguranţe „sabotabile" n-am prea văzut nimic interesant) şi obstacolele (vii, naturale sau artificiale) pot fi depăşite doar într-un singur fel. Dacă nu-ţi iese din prima, probabil n-ai stat în locul care trebuie sau n-ai fost îndeajuns de rapid. Porneşti de la checkpoint (al dracu' sistem de



I-am spus să nu mai bea



Morfină! Lasă-i, bă, la mine!



Pui - Pui, Hans!

save moştenit de la console) şi încerci aceeaşi schemă puţin „tweakuită". Asculţi aceleaşi conversaţii, zăreşti aceleaşi gărzi în aceleaşi poziţii, ştii că tre' să te apropii de individul ăla care fumează la geam ca să-i declanşezi scriptul care-l face să se mişte doi metri mai încolo şi aşa mai departe. Dacă nu-ţi iese schema, înseamnă că n-ai executat-o perfect, nu că ar fi alta mai bună. De fapt, există o altă soluţie, era să vă mint. Învăţaţi pe de rost layout-ul porţiunii la care vă chinuiţi de o jumătate de oră şi, dacă ştiţi că ieşirea e aproape şi nu există riscul unei alarme, vă băgaţi picioarele în el de stealth şi o rupeţi la fugă către uşa salvatoare. Furişatul paşnic nu este încurajat nici el, deoarece unele uşi sunt încuiate, iar cheia se află de obicei la un individ care patrulează prin preajma ei. Respectiva cheie nu poate fi subtilizată, fiind necesară eliminarea inamicului şi prădurea cadavrului în mod barbar.

Acum câteva cuvinte despre „mecanismul" de furişare. Funcţionează şi nu prea. Aleatoriu, aş putea spune. Câteodată te sperii cât de orbeţi pot fi naziştii ăia clonaţi (eu am renunţat să le car cadavrele la umbră, deoarece mă săturasem de aceleaşi trei feţe, suntem în 2009, totuşi), câteodată eşti zărit(ă) în mod inexplicabil de ochii de vultur ai unui ticălos. Înspăimântător.

Există momente când trebuie să ieşiţi din umbră. Ei bine, pentru aceste momente ale lunii s-a inventat deghizajul (o uniformă foarte provocatoare de „don'şoară SS"). Care deghizaj este de multe ori un imens ghimpe în coastă (şi, dacă sunteţi mai impresionabil, în pantaloni). Violette poate fi detectată dacă se apropie (am încercat să calculez distanţa, dar şi ea pare cam aleatorie) prea tare de o gardă, iar în uniforma SS, de exemplu, nu te poţi furişa (tocurile, bată-le vina). Bine măcar că porţiunile unde este necesar deghizajul sunt „marcate" (într-un mod nu prea subtil) de o toaletă publică sau un dulăpior (singurele locuri unde îţi poţi schimba ţinuta). Când vezi aşa ceva, e semn că tre să dai jos textila şi să pui şuba nemţească (sau invers). Meh.

Singura chestiune care încurajează explorarea este sistemul rudimentar de „level up". Prin peisaj sunt ascunse diverse „collectables". Dacă le descoperiţi, primiţi experienţă. La fiecare 1000 de puncte de experienţă, puteţi să vă îmbunătăţiţi unul dintre cele trei talente (Stealth, Morphine şi Strength). Punctele investite în Stealth cresc viteza Violettei în modul Stealth, Morphine creşte durata unei seringi de morfină (efectul morfinei este interesant, opreşte timpul pentru nazişti şi-i oferă Violettei ocazia să-i mazilească pe nefericiţi în timp record), iar Strength măreşte rezistenţa la damage. Dintre acestea trei, viteza în modul Stealth mi se pare investiţia cea mai bună, deşi unele gărzi reuşesc să patruleze mai rapid decât Violetta, indiferent câte puncte am băga în Stealth.

... răspândind aroma „lolfail-ului"



Ce mi-a plăcut? Nu prea multe şi nu prea mult. Animaţiile pentru „silent kills" sunt ok (chiar meseriaşe), efectele de iluminare sunt foarte frumoase pe alocuri (deşi naziştii îţi ignoră umbra de doi metri de pe perete) şi Violetta e bună cu draci în ciuda kilogramelor de bloom. În rest, Dumnezeu cu mila. Nu-mi explic de ce producătorii nu au învăţat absolut nimic din patru Hitman-uri, trei Thief-uri şi patru Splinter Cell-uri. Singurul loc unde Velvet Assassin ar putea fi considerat un joc decent şi un „stealth" bun ar fi un univers paralel în care Looking Glass ar fi dat faliment în 1995, Tom Clancy n-ar fi scris decât epigrame toată viaţa lui, iar IO Interactive şi-ar fi început cariera cu Kane and Lynch. În universul nostru, singura şansă să fie băgat în seamă ar fi o reducere semnificativă de preţ (de minimum 90%).

■ cioLAN

alternativa



SERIA SPLINTER CELL, THIEF, HITMAN

Oricare dintre jocurile din seria Splinter Cell este mai bun şi mai ieftin decât Velvet Assassin. Dacă sunteţi oameni paşnici şi preferaţi să vă ascundeţi în umbră, nu să loviţi din umbră, vă puteţi încerca norocul cu seria Thief. Dacă vă plac asasinii chelioşi, puneţi mâna pe seria Hitman (recomand Blood Money). După cum vedeţi, aveţi de unde alege.

BUNE:

- Violette Summers
- Violette Summers în uniformă SS
- Violette Summers în cămaşă de noapte

RELE:

- linear
- rejucabilitate aproape nulă
- AI-ul

CONCLUZIE:



Singurul loc unde Velvet Assassin ar putea fi considerat un joc decent şi un „stealth" bun ar fi un univers paralel în care Looking Glass ar fi dat faliment în 1995, Tom Clancy n-ar fi scris decât epigrame toată viaţa lui, iar IO Interactive şi-ar fi început cariera cu Kane and Lynch.

6

GRAFICĂ	07
SUNET	08
GAMEPLAY	05
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	06
IMPRESIE	04



Gen 3rd Person Stealth **Producător** Replay Studios **Distribuitor** SouthPeak Games **Ofertant** www.steampowered.com **ON-LINE** www.velvetassassin.com

CERINŢE MINIME:
Procesor 2,4 GHz **Memorie** 1GB RAM **Accelerare 3D** 256 MB



Survolează frontiera întunecată
pe "mounts" înaripați
pe care îi controlezi.
DINCOLO DE
AZEROTH...
Stăpânește
energiile mistice
ale rasei blood elf
O NOUĂ
LUME
TE
AŞTEAPTĂ
Luptă până la nivelul 70,
și ți se va deschide o lume de
noi posibilități.
Dezlănțuie
puterea luminii
a noii rase
draenei
WORLD OF WARCRAFT
THE BURNING CRUSADE
DISPONIBIL ACUM
12+
www.pegi.info
© 2006 Blizzard Entertainment, Inc. World of Warcraft este o marcă comercială înregistrată a Blizzard Entertainment, Inc. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deținători.
Importator și distribuitor în România: Best Distribution SRL, membru al RTC Holding, info@bestdistribution.ro, tel. 021-408.30.90
BLIZZARD ENTERTAINMENT

BATTLESTATIONS PACIFIC

Reiterarea unei dureri mai vechi

Din multitudinea de jocuri mediocre pe care le-am jucat de-a lungul vremii, sunt doar câteva pe care le mai țin minte. Motivul este tocmai faptul că erau mediocre. Unul dintre acestea a fost tocmai Battlestations: Midway, un joc care a avut o campanie de marketing imensă, care îl prezenta ca pe cel mai dintre cele mai jocuri cu bătălii navale din Pacific. Lucru care evident s-a dovedit a fi eronat. Ceea ce îmi mai aduc însă aminte este faptul că jocul avea o prezentare foarte cinematografică, iar engine-ul grafic era frumos. Iată că acum sunt în impasul editorial de a scrie despre urmașul său, care este o versiune… simplificată.

Schimbarea!

În Battlestation: Midway, erai surprins la început, pentru că modul în care debuta jocul promitea foarte mult. Până și tutorialul îți spunea că ceea ce vezi este doar o mică parte din ceea ce poți face mai departe. Lucru la fel de eronat ca și cel de mai sus. Cam același lucru se întâmplă și în Pacific. Un alt lucru de care îmi aduc aminte este faptul că Midway fusese creat pentru console și ulterior portat pe PC. Pacific a apărut inițial pe console, dar sincer, nu știu pentru ce platformă a fost gândit. Cert este că scena și filmele și toată nebunia sunt în totală neconcordanță cu experiența de gameplay. Probabil vă mai aduceți aminte jocurile vechi de bugete mari, filmate cu actori, în care te uitai 80% din timp la filmulețe și restul mutai un punct pe ecran de colo-colo. Cam asta e și Pacific. Nu ți se cere prea mult. Dacă ai talent la mutat mouse-ul și pus ținta unde ți se spune (deși cred că jocul e atât de intuitiv, că nu ai nevoie să știi limba engleză), este suficient. Jocul este o reală formă de relaxare, de o ușurință și mediocritate exemplare. Iar schimbarea… schimbarea este o campanie suplimentară față de Midway, cea cu japonezii. Și na, Kamikaze! Da, poți să te pui în carlinga unui avion plin cu explozibil și să plonjezi în lumea de dincolo. Evident, nu vei experimenta niciun fel de senzații post-mortem.

Poate cam dur

Poate că sunt cam dur cu acest biet joculeț. Eidos a tras de el de și-a rupt degetele. Cum au rămas surprinși de insuccesul lui Midway, au fost foarte deciși să repare ceea ce ei credeau că nu e bine. Când și-au dat seama că nu au idee ce trebuie reparat, s-au gândit că jocul nu a mers din cauză că era prea dificil. Așa că au simplificat multe. Mai mult decât atât, l-au făcut să arate și mai bine. Și din idealul lor și tactica de marketing prin care se îmbina perfect strategia cu simularea, a ieșit un joc care nu e nici strategie și nici simulare, ce să mai zic de combinație. Nici măcar nu-l poți încadra în vreun gen. E cumva între genuri, indecis… Daar, dar… este un joc nemaipomenit în opinia mea, pentru cei care se joacă din când în când, din plictiseală și melancolie. Eu nu sunt cel mai indicat să fac review-uri la astfel de jocuri, pentru că le bag în rahat de obicei. De aceea, voi da nota mea, pe care o voi aduna cu 2, pentru casualitate. De ce? Păi, misiunile sunt relativ istorice și le vezi mereu pe Discovery. De ce să nu le vezi și în Battlestation: Pacific? Poți vedea ordinea desfășurării unor acțiuni tactice, cu posibilități minime de decizie, care e un lucru bun, mai ales când vii acasă obosit de la muncă. Nu trebuie să ai experiență de joc prea mare cu controller-ul. Sus, jos, stânga, dreapta și rotire în jurul axului știe toată lumea. Inamici sunt mulți, ai pe cine să-ți verși ura, după o zi în care o grămadă de cretini te-au frecat la cap la birou. Acum ai mai multe puncte unde poți salva progresul unei misiuni. Ceea ce înseamnă că te poți opri când se aud urlete din camera copilului, din baie sau din bucătărie. Și nu în ultimul rând, are o cârcă de cutscene-uri, care îți permit și mai multă relaxare. În concluzie, jocul perfect pentru românul muncitor.

Noi, cei care trăim din jocuri și sper io, nu o să murim din ele, nu prea avem multe în comun cu acest joculeț. Sincer, mă așteptam la mai puțin, ceea ce nu e rău până la urmă. Dar na, dacă vă arde buricul degetelor, de ce să nu îl încercați. Are „bampoare", submarine, avioane… parașute, japonezi și alte nații, chiar și cupluri mergând alene în sistem „noi doi sub o umbrelă". Are hărți tactice și strategice… are tutorial. Are ceva chestii care să-ți schimbe natura curentă a plictiselii. Pentru că privit din avion, arată frumos…

■ **Locke**



Zbor la buză…

alternativa



LA SCĂLDAT

Sincer, alternativa ar fi o baie în marea pe care se împușcau ăia ca descreierații. E vară. E cald. În casă e nasol să stai, mai ales că s-a deschis sezonul la vrăbii. Și e fain să le vezi cum se tăvălesc prin nisip și p-urmă se scaldă de mama focului. Tu chiar vrei să te angajezi ca pilot kamikaze pe vremea asta. În plus, vă zic un pont: multe păsărele zboară mai jos acum, că sus aerul s-a mai rarefiat de când cu criza. Sparge și tu pușculița și bâldâbâc, ce mai stai!

BUNE:
- grafica
- accesibiltatea
- cutscene-urile

RELE:
- diversitatea activităților
- simplitatea gameplay-ului
- multiplayer grăbit

CONCLUZIE:



Battlestations: Pacific este un joc ușor, făcut pentru cei care asta așteaptă de la un joc.

7

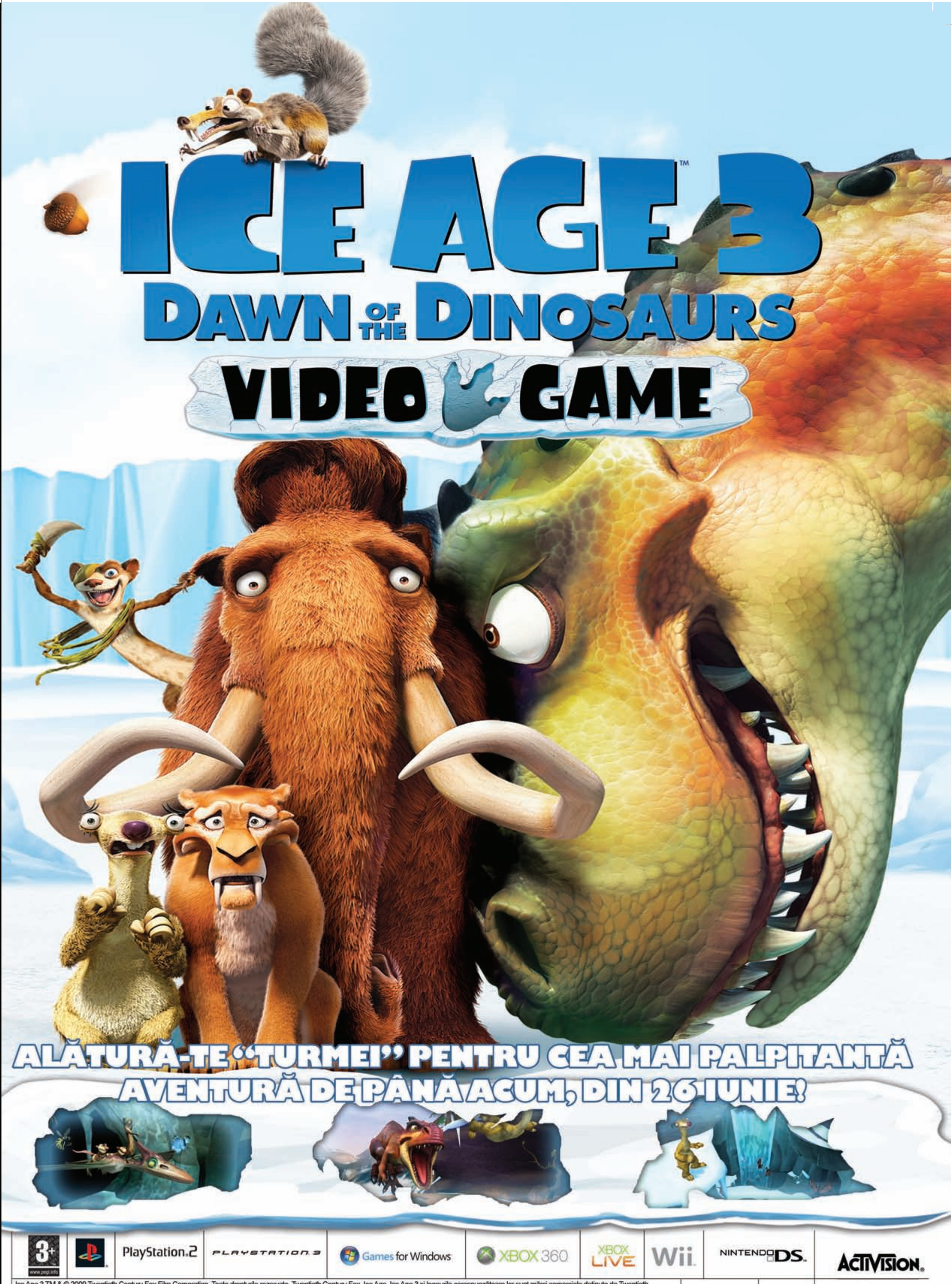
GRAFICĂ	09
SUNET	08
GAMEPLAY	06
MULTIPLAYER	06
STORYLINE	08
IMPRESIE	06



Gen Action/RTS **Producător** Eidos **Distribuitor** Eidos **Ofertant** GameShop.ro
ON-LINE www.battlestations.net

CERINȚE MINIME: **Procesor** 2 GHz **Memorie** 2 GB RAM
Accelerare 3D 256 MB VRAM




ICE AGE 3™
DAWN OF THE DINOSAURS
VIDEO GAME
ALĂTURĂ-TE "TURMEI" PENTRU CEA MAI PALPITANTĂ AVENTURĂ DE PÂNĂ ACUM, DIN 26 IUNIE!
3+
www.pegi.info
PlayStation.2
PLAYSTATION.3
Games for Windows
XBOX 360
XBOX LIVE
Wii
NINTENDO DS
ACTIVISION.
activision.com
Blue Sky
20th Century Fox

PC X360 PS3 PSP

SBK09 Superbike World Championship

SBK09 SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

Pe aripile… dezamăgirii



Șirul indian

Acum ceva vreme aveam plăcerea să scriu în LEVEL despre unul dintre cele mai bune jocuri cu motociclete din ultimii ani: SBK08. Cum banii nu se înmulțesc singuri, era de așteptat să avem parte și de o continuare, venită sub forma lui SBK09, un joc ce nu reușește totuși să-și justifice nici prețul, nici prezența.

Jocul oferă în plus față de versiunea trecută trei trasee noi, echipele actualizate, cameră pe bord făcută bine și abilitatea de a începe cursa din mers în locul plecării de pe loc. Nu-mi place să încep un review dând în cap jocului, dar observ această tendință de a aduce cât mai puțin cu fiecare joc nou și începe să devină o problemă destul de mare. Bine, aici Milestone are o scuză, lipsa concurenței simțindu-se puternic. În momentul în care nu mai are cine să te urmărească sau chiar să te depășească, te culci pe laurii victoriei și somnul nu-ți mai dă pace, în acest caz somnul creativității. Totuși, permiteți-mi să vă explic de ce jocul este atât de slab și ce lucruri bune au mai rămas în el.

Dintr-o cască de nemulțumit

Motorul de simulare este același de anul trecut, parcă puțin cizelat. În momentul de față, SBK este singurul joc în care chiar ai senzația că te afli acolo pe șaua motocicletei și nu pe o cameră care zboară. Ba mai mult, senzația de viteză se apropie cât de cât de realitate. Motocicletele au o greutate proprie, fapt ce trebuie luat în calcul la viraje pentru că axa principală depinde de la echipă la echipă, iar aceasta decide cum se comportă motorul pe traseu. La aceasta adăugăm și greutatea pilotului, care este și ea importantă și din start avem două lucruri care îi oferă jocului un gameplay cât mai diversificat. Asta nu îl face perfect pentru că Milestone a decis că ar fi bine să schimbe modul de frânare. Deși la prima vedere nu pare cine știe ce, treaba e destul de maro, mai ales pentru cei care au avut ocazia să se plimbe pe stradă cu o astfel de jucărie. Motocicletele, indiferent de model sau clasă, la fel ca mașinile, își păstrează stabilitatea folosind frâna de pe față. Chiar și la o viteză relativ scăzută, să zicem 50 km/h, frâna de pe spate poate dezechilibra motocicleta destul cât pentru o întâlnire cu asfaltul. În SBK însă nu se ține cont de această regulă, jucătorul fiind obligat să folosească frâna de pe spate pentru a putea concura. Nu este chiar un minus, dar cei obișnuiți cu realismul de anul trecut ar putea strâmba din nas, asta măcar până când se obișnuiesc. Ce îi va nemulțumi pe toți este însă forța de frânare aplicată pe roata din față, forță mult prea mică pentru a fi de folos. Practic, în timpul unei curse vei strica cele două taste, accelerația și frâna spate, pentru că restul nu prea mai contează. Jocul vine însă cu un tutorial care explică toate aceste lucruri, dar să mă fulgere zeii pistoanelor dacă cei de la Milestone au văzut în viața lor o motocicletă în acțiune. Parcă au uitat tot de anul trecut și până când s-au apucat de SBK09.

După una rea vin și câteva bune, jocul beneficiind și de câteva adiții interesante. În primul rând, anul acesta avem parte de o cameră, oarecum nouă, plasată pe spatele pilotului și o cameră de bord mult mai bine realizată decât anul trecut. Camera de pe spatele pilotului este într-adevăr interesantă, senzațiile fiind destul de puternice mai ales într-o cursă ploioasă. La fel ca și camera de bord, aceasta este lipită de pilot, mișcându-se odată cu el. A doua cameră despre care vorbeam este cea plasată undeva în casca pilotului, cameră de bord, modificată semnificativ față de anul trecut pentru a da o senzație mai puternică de realism.



Faza aia cu Bucefalus

A doua schimbare bună adusă este legată de tot ce nu are asfalt. Anul trecut, cu setările de realism la maximum, o ieșire în decor era în 99% din cazuri egală cu o căzătură zdravănă și pierderea cursei. Anul acesta, poate pentru a mai tăia din dificultatea adusă de frânare, piloții nu mai fac plonjoane la fiecare escapadă pe nisip. Se ține cont de câteva variabile când




Vara aceasta se poartă verde :)



O cameră pe pilot

părăsești traseul, în special de unghiul motocicletei, viteza și condițiile atmosferice. Dacă tocmai abordai cu viteză o curbă pe ploaie, mai mult ca sigur te vei umple de nisip. Dacă erai la o plimbare pe margine și brusc șoseaua a părăsit motocicleta aceasta va rula fără probleme vreo câțiva zeci de metri.

Miros de cauciuc ars

Ne întoarcem la cele rele pentru că mi-am adus aminte de grafică. Anul trecut lăudam SBK-ul aproape cu spume și o făceam pe bună dreptate. Anul acesta însă am avut un șoc pentru că s-a întâmplat imposibilul: regresul. Deși motocicletele și piloții arată bine, restul parcă a involuat. Traseul a primit o textură fadă, mult mai proastă decât anul trecut, iarba parcă-i artificială, tribunele sunt pline de oameni cartonați și în general nu-ți mai vine să verși nicio lacrimă în cinstea pixelilor. Bine că nu mi-au furat ploaia, care arată la fel de bine ca anul trecut, însă mi-au furat cauciucurile acelea faine pe care le admiram când mi-o luam în freză de la ceilalți. Și că tot mi-am adus aminte, fac o paranteză mai mare să vă spun câteva despre AI, pentru că și aici s-au adus schimbări, unele bune, altele foarte proaste.

Schimbarea negativă la curse, când vine vorba de oponenți, este gaura imensă între nivelurile de dificultate. Pe easy de exemplu poți conduce liniștit doar cu o mână, poate nici măcar să pui frână prin viraje, oponenții așteptând cuminți în spatele tău. Dați totuși cu un nivel mai sus, pe medium și în prima curbă o să vă întrebați unde sunt ceilalți sau de ce merg atât de repede. Nu mai vorbesc de cel mai greu nivel de dificultate pentru că este crimă curată. Anul trecut mă lăudam prietenilor că pot juca SBK cu realism maxim pe cel mai greu nivel de dificultate fără prea mari probleme. Anul acesta de abia am reușit să nu fiu depășit cu un tur de ceilalți. Dar pe lângă o bilă neagră avem și una albă, reprezentată de personalitatea piloților, care-și face simțită prezența în fiecare viraj. Unii sunt mai docili și parcă-i simți că se vor da din fața ta, alții sunt destul de nebuni încât să încerce o depășire pe interiorul curbei care nu prea mai există. Vă jur că dacă acesta era un simulator de spectator, i-aș fi dat 10 pentru acest spectacol oferit de participanți.

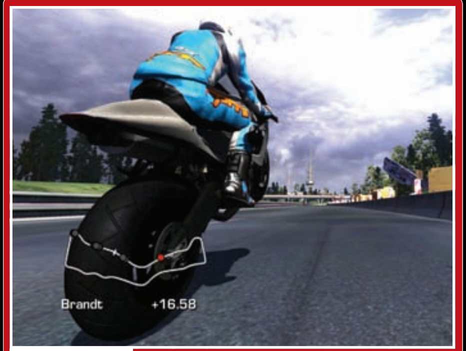
Dacă v-ați făcut cruce până acum, stați că n-am terminat și nici nu v-am povestit despre cea mai urâtă schimbare a jocului, muzica. Din partea mea puteau la fel de bine să bage un zgomot neinteligibil în loc de „manelele" din această variantă. Știu că gusturile nu se discută, dar anul trecut producătorul a avut gusturi cât de cât bune. Anul acesta avem numai lălăieli fără sens care nu se leagă deloc de joc. Nu mai vorbesc de modul de reluare foarte sărac, sesiunile de multiplayer care se întrerup subit și nici de meniul principal cu tentă de NFS. Nu, nu merită. Anul acesta Milestone și-a suflat mucozitățile direct în ciorba celor care așteptau un simulator fain, așa cum a fost și încă este, SBK08. Totuși, dacă nu ați jucat varianta de anul trecut, merită să-l încercați, poate nu o să fiți la fel de supărați... sau cine știe.

■ **Discordless**



Ca el să fac? Spectacol

alternativa



MOTOGP 07

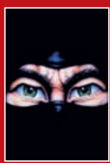
În cazul în care nu vreți să faceți cunoștință cu zidul din prima și vreți ceva puțin mai moderat, THQ oferă alternativă perfectă. O grafică decentă, un sunet pe măsură, piloți și motociclete cu licență, MotoGP este antrenamentul perfect pentru porția de realism pe care o veți primi în SBK09 :)

**LEVEL DECEMBRIE 2007*

BUNE:
- camere noi
- senzație de viteză

RELE:
- modificări făcute fără cap
- grafica slabă
- probleme de multiplayer
- ar ocupa banda degeaba :)

CONCLUZIE:


Așteptat de foarte mulți fani, jocul nu oferă mai nimic nou. Modificările aduse au fost în mare parte neinspirate, iar conținutul nou nu i-ar justifica prezența nici măcar sub formă de add-on. Dacă sunteți fani SBK, mai bine îl evitați. Și când te gândești că SBK08 a primit nota 9,5...

6,6

GRAFICĂ	07
SUNET	05
GAMEPLAY	07
MULTIPLAYER	07
STORYLINE	--
IMPRESIE	07



Gen Simulator Moto **Producător** Milestone **Distribuitor** BlackBean
Ofertant BlackBean Games **ON-LINE** www.sbkthegame.com

CERINȚE MINIME: **Procesor** Pentium 2.8 GHz **Memorie** 1GB RAM
Accelerare 3D GeForce 6600 / Radeon X1300

PS3 X360

UFC 2009 Undisputed

UFC 2009 UNDISPUTED

Pumnul furiei

În ultimii ani, competiția Ultimate Fighting Championship a devenit un fenomen în SUA, s-a extins cu repeziciune dincolo de granițe și continuă să cucerească noi teritorii. Turneul de arte marțiale este interzis în India, însă în Statele Unite a ajuns să fie la fel de popular ca boxul, iar acum, odată cu apariția lui UFC 2009 Undisputed, avem cu toții șansa de a pătrunde tainele tehnicilor utilizate de către luptătorii din UFC și să facem cunoștință cu brutalitatea ce domină această disciplină.

Mixed Martial Arts

Trebuie știut faptul că UFC este o ligă de tip MMA (Mixed Martial Arts) care acceptă mai multe stiluri de luptă, cum ar fi judo, box, ju-jitsu, kickbox și wrestling. Fiecare luptător are, ca să zic așa, o anumită specializare, și se folosește de ea la maxim pentru a-și adjudeca porția de glorie într-o competiție violentă din care nu lipsesc fețele „mutilate" și knockout-urile spectaculoase. Iar din acest punct de vedere, jocul oficial al disciplinei este la înălțime.



În joc există toți cei 80 de luptători, împărțiți în cinci categorii, precum și arbitrii, prezentatorul, chiar și gagicile „octogonului", ce descrețesc frunțile spectatorilor – personaje pitorești cu care am făcut deja cunoștință la TV. Prin urmare, avem la dispoziție toate elementele ce recreează ambianța unei competiții veritabile, inclusiv reproduceri ale arenelor din Vegas. Publicul este în delir, iar atmosfera dinaintea luptei încărcată: va curge sânge!

UFC Undisputed se prezintă ca un joc de lupte clasic, însă cu o mecanică de joc foarte complexă, deoarece fiecare participant stăpânește două stiluri de luptă distincte, cu ajutorul cărora poate lupta eficient nu doar stând în picioare, dar și la sol. Drept rezultat, gameplay-ul oferă diversitate, posibilitățile și combinațiile dintre diverse mișcări fiind mai numeroase decât în orice alt joc. În ceea ce privește controlul, însă, problema este foarte complexă, în sensul că trebuie să folosești (aproape) toate butoanele de pe controller și cele două stick-uri pentru a face față bumbăcelii. Aparenta complexitate a unor mișcări poate fi derutantă în primă fază, pentru unii chiar descurajantă, jocul obligându-te să petreci ore întregi prin tutoriale dacă vrei să dobândești capacitatea de a răsturna situația în orice moment, să reușești o priză ce-ți poate aduce victoria într-o încleștare la sol. Și bine face, pentru că în UFC 2009 Undisputed, o lovitură de knockout te poate culca la podea oricând.



Uaaa, ce de-o steleeee!

Brutalitate

Mai rar un jocatât de brutal precum UFC 2009, unde luptele pot fi câștigate în două moduri: prin KO sau submission, la sol. În ambele situații este important să-ți obosești adversarul, lovindu-l sistematic la corp înainte să-ți iei elan și să-i aplici o lovitură puternică care îi poate zdruncina creierii. Strategia joacă, așadar, un rol foarte important în UFC 2009, un joc pe cât de violent, pe atât de distractiv și imersiv, mulțumită unei game variate de combinații de lovituri. Te face să „simți" masa combatanților și puterea loviturilor într-un mod nemaiîntâlnit. Mai mut decât atât, calitatea engine-ului fizic susține fantastic de bine imersiunea în ring, prin intermediul animațiilor veridice și reprezentării grafice a celor mai mici detalii, cum ar fi rănile. UFC 2009 este un joc realist și credibil, în ciuda unor bug-uri mino-



Stingerea!



Somn de voie



Uite aşa bătea nevastă-mea şniţelu'



Obama?!

re, erori de coliziune care nu apar prea des şi trec aproape neobservate.

Dar ca orice astfel de joc, UFC 2009 vine şi cu un mod de joc de tip carieră, în cadrul căreia îţi poţi construi propriul luptător, botezându-l cu două stiluri de luptă distincte şi atribuindu-i puncte, pentru a-i îmbunătăţi abilităţile. Ambiţiosul luptător va porni apoi la drum cu gândul de a urca pe culmile gloriei, câştigând contracte şi adunând puncte de credibilitate. Dar nu înainte de a trece şi prin sala de antrenament, unde poate studia scheme noi şi învăţa cum să contracareze stilurile de luptă ale viitorilor săi oponenţi. Interfaţa din campanie îi pune jucătorului la dispoziţie chiar şi o agendă competiţională, prin intermediul căreia poate citi mail-uri şi administra obligaţiile contractuale ale luptătorului, însă progresul este lent, dificil şi nu atât de interesant pe cât pare la prima vedere.



Fără lovituri sub centură



Tehnică de masaj facial

În afară de campanie, UFC 2009 mai oferă un mod de joc intitulat Exhibition şi abilitatea de a lupta online împotriva altor jucători, precum şi opţiunea rejucării unor meciuri legendare.

Dai un pumn, dar face

Aşadar, UFC 2009 Undisputed este un joc realist şi în acelaşi timp distractiv, însufleţit de un engine fizic performant şi animaţii veridice ce recrează cu succes atmosfera violentă a luptelor din UFC. Cu toate acestea, este un joc greu de stăpânit, deoarece ai nevoie de dexteritate, multă răbdare şi o foarte bună coordonare pentru a fi eficient în toate situaţiile. Îi lipseşte o carieră mai bogată şi mai puţin plictisitoare, dar este un joc al naibii de bun pentru categoria din care face parte, un festin pentru fanii MMA şi ai jocurilor de bătaie.

■ **KiMO**



Finalizare la sol

alternativa



FIGHT NIGHT ROUND 3

Este greu să dai o alternativă unui joc atât de realist şi de brutal precum UFC 2009 Undisputed, dar dacă ar fi să dau una, aceea este Fight Night Round 3, pentru că boxul rămâne una dintre cele mai violente îndeletniciri din lumea sportului. Ca joc, se apropie suficient de mult de realitate pentru a fi luat în colimator. În curând vine şi Fight Night Round 4.

**LEVEL FEBRUARIE 2009*

BUNE:
- grafica
- animaţiile
- atmosfera

RELE:
- campania, cam plictisitoare

CONCLUZIE:



UFC 2009 ne oferă experienţa unor lupte extrem de viscerale. Fanii luptelor tactice din MMA se vor simţi ca acasă în compania lui şi oferă suficient de multe motive pentru a-l juca chiar şi celor mai puţin familiarizaţi cu conceptul său de joc.

9

GRAFICĂ	09
SUNET	09
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	09
STORYLINE	--
IMPRESIE	09



Gen MMA **Producător** Yuke's Osaka **Distribuitor** THQ
Ofertant TNT Games, Tel. 021.330.17.19 **ON-LINE** www.ufc09.com

Consolă PlayStation 3 oferită de Flamingo Computers



DEADLY CREATURES™

Multe perechi de picioare nervoase

Jocurile video pot însemna foarte multe lucruri pentru fiecare. De la o simplă evadare din cotidian, o refulare, un leac pentru plictiseală sau o plăcere vinovată până la o infuzie de adrenalină, un fierbător de materie cenușie, un test de reflexe și - poate cel mai important - o șansă de a experimenta ceva unic, absolut imposibil în realitate. Ei bine, dacă shooter-ele, simulatoarele de tot felul, cursele de mașini și multe altele curg râuri, titlurile care-ți propun ceva inedit, o adevărată experiență interzisă de limitările realității, o perspectivă proaspătă și neobișnuită sunt foarte rare. Un astfel de joc este și pârâtul de față. Acuzațiile care i-au fost aduse sunt două la număr: îți dă ocazia unică de a experimenta viața de tarantulă și pe cea de scorpion, totodată promițând o poveste interesantă și întretăiată inteligent cu acțiunea fiecărui nivel. A pledat vinovat la ambele capete de acuzare, așa că nu mi-a rămas decât să-l condamn la mai multe ore de rulare pe Wii-ul din dotare, unica platformă pe care este disponibil - și pentru care dealtfel a fost special construit. Despre cum și-a ispășit pedeapsa și ce impresie a lăsat la audierea pentru eliberare condiționată din tray, citiți mai departe.



Sssuntem foarte veninossss!

Cinci scorpioni, se legănau...

Se face că, din primele momente ale jocului, am devenit fascinat de munca producătorilor de a reda cu multă acuratețe micile lighioane, atât ca înfățișare, cât în mișcare. Totul începe în multele perechi de șoșonei ai unui păienjenel, rupt de foame, pe care trebuie să-l călăuzim prin crăpăturile și găunoaiele din pântecul solului specific deșertului arid în care se desfășoară acțiunea. Plimbărică, urcat pe pereți, orientare în spațiu, găsit păpică și mici altercații domestice, certuri în familie sau cu vecinii de încrengătură și regn - așa cum îi șade bine oricărei creaturi periculoase. Toate acestea cu wiimote-ul și nunchuk-ul, instrumente care - de ce să nu recunosc - m-au ajutat să devin una cu lighioana pe care-m plimbat-o pe toți pereții.

...pe o pânză de păianjen...

Ei bine, primele așteptări legate de joc au fost puternic influențate de imaginea de pe cutie: că mă voi putea juca în gropița cu nisip cu mai multe viețuitoare - în special șerpișorul supărat. Ba chiar, sub influența recentului Spore, mă gândeam că pornești mic, amărât, din ou și înveți chestii, de faci mare, mergi la școală de mână cu părinții la fel de mortali ca și mine... dar pânza din care-i țesut Deadly Creatures s-a dovedit a fi ceva mai sub-



S-o fi săturat cu bietul răcușor sau se așteaptă și la un desert?



Zbor deasupra unui cuib... de vipere



Povestea celor două personaje se desfăşoară în paralel cu misiunile jocului, iar postura de martor mut, de ocazie, oferă o senzaţie unică.



Detaliile decorului susţin bine povestea şi îţi amintesc totodată cât de mic eşti în realitate.

ţire (sau or fi fost aşteptările mele prea groase?). Cert este că ajungi să te joci doar de-a păianjenul şi de-a scorpionul (realizaţi foarte mişto, ce-i drept), fiecare cu specificul său. Păienjenelul se caţără mai cu spor, poate sări, imobilizează adversarul temporar cu o pânză bine ţintită, în timp ce scorpionul poate şarja pe distanţe scurte şi are atacuri mult mai periculoase, care pot fi legate în combo-uri ce se termină cu o înţepătură nimicitoare de codiţă, desigur, într-o zonă foarte sensibilă a bietei victime, cum ar fi creieraşul unui şobolan. Pe măsură ce avansezi în joc, mişcările disponibile se diversifică, iar lista de gesturi necesare executării lor ajunge atât de lungă încât a ţine minte cum faci o anumită mişcare devine o provocare în sine. Pe lângă luptele „cotidiene", avem şi bossfights, epice, pline de Quick Time Event-uri similare cu cele din Resident Evil. Deşi confruntările sunt adesea spectaculoase, inedite şi mişcările au o doză de realism uneori înfiorătoare, jocul nu răspunde mereu fidel şi prompt gesturilor. Mi s-a întâmplat de suficiente ori să fac, zic eu, la timp, gesturile pentru un QTE - la care jocul nici nu s-a prea sinchisit. Producătorii ar trebui să aprofundeze schemele de control din Resident Evil 4 pentru Wii şi Raving Rabids TV Party şi să revină cu lecţia învăţată şi un sequel. Altfel, totul se rezumă la explorare şi cafteală: înjurând adesea camera idioată şi un freelook cel puţin la fel de cretin conceput, încerci să-ţi croieşti drum în direcţia corectă (fiindcă jocul e cât se poate de linear). Totuşi, producătorul a scos din mânecă nu un as magic, ci doi:

Billy Bob Thornton şi Dennis Hopper dau vocile singurilor oameni pe care-i vei întâlni ocazional, iar povestea acestora este de fapt unica poveste (foarte reuşită) a jocului - dar paradoxal, nu ai legătură cu ea, ci o afli întâmplător, din perspectiva unui voyeur cu multe perechi de picioare. De-a lungul puţinelor niveluri, te intersectezi cu protagoniştii în momente esenţiale, suficiente pentru a-ţi face un tablou complet al firului epic şi pentru a te amuza copios, fiindcă totul e condimentat cu bancuri inspirate şi puţintel morbide. În drumul tău, de poţi hrăni cu alţii, mai mici decât tine şi mai mult sau mai puţin inofensivi, ba chiar dacă găseşti toate victimuţele primeşti ca bonus artwork-uri - o consolare destul de fadă având în vedere că nu există niciun alt mod de joc, nici multiplayer şi cu siguranţă nici prea multe motive să reiei modul Storyline. Mare păcat, fiindcă ar fi fost loc berechet pentru aşa ceva.

...şi fiindcă ea nu se rupea...

Deadly Creatures poate fi catalogat fără a greşi ca un action-adventure „with a twist". Ar putea fi ceva banal, dar întâmplător este salvat de originalitatea ideii şi felul în care şi-au găsit producătorii să spună o poveste. Checiul de-a mânui micii drăcuşori prinde bine, iar mediile pe care le explorezi adesea completează bine povestea interesantă a celor doi oameni pe care-i întâlneşti din când în când. Luptele cu boşi sunt înspăimântătoare şi satisfăcătoare, dar, unde există un potenţial atât de bun pentru un mod sandbox, cu multe detalii interesante despre specificul acestor vieţuitoare, başca un multiplayer, e greu să ierţi jocul că-ţi oferă doar single player. Merită însă încercat, iar eu unul aştept nerăbdător o continuare.

■ **Caleb**



Îţi dau eu ţie un motiv mai bun să te scarpini!



Viaţa la un centimetru deasupra pământului

alternativa



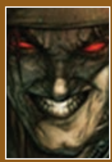
BAD MOJO

Ca o mică precizare, Bad Mojo înseamnă magie neagră, totodată premisa micii aventuri a entomologului Roger Samms, care s-a trezit brusc transformat într-un... gândac. De bucătărie. Dacă-l veţi încerca - trecând peste vechimea sa considerabilă - răsplata va fi una pe măsură: o poveste genială, explorarea unei lumi în care magia şi realul se îmbină înşelător, filme excelente care explică sentinţa protagonistului şi în general o experienţă de joc foarte originală, plină de fiori, semne de mirare, care, în timp, nu şi-a pierdut deloc din farmec. Garantez, l-am rejucat acum vreo trei luni.

BUNE:
- originalitatea ideii, povestea paralelă cu vieţile eroilor necuvântători, voci făcute de Billy Bob Thornton şi Dennis Hopper
- grafica realistă şi animaţiile

RELE:
- relativ scurt, fără multiplayer
- devine repetitiv, premisa insuficient exploatată
- adesea răspunde greoi comenzilor, cameră defectuoasă

CONCLUZIE:



Rainbow Studios au făcut o treabă admirabilă: avem ideea originală de a vedea viaţa prin perspectiva unui păianjen şi a unui scorpion, iar povestea a doi căutători de comori se desfăşoară în paralel cu acţiunea jocului. Dacă ar mai fi diversificat puţin acţiunea şi explorarea, condimentând cu gameplay-ul cu puzzle-uri, başca moduri de joc suplimentare, ar fi fost fantastic.

8

GRAFICĂ	08
SUNET	08
GAMEPLAY	07
MULTIPLAYER	-
STORYLINE	09
IMPRESIE	08



Gen RTT **Producător** Rainbow Studios **Distribuitor** THQ **Ofertant** TNT Games, Tel: 021.330.17.19 **ON-LINE** www.deadlycreaturesqame.com

Consolă Nintendo Wii oferită de TNT Games



Saltul de la anime la joc

Afro Samurai

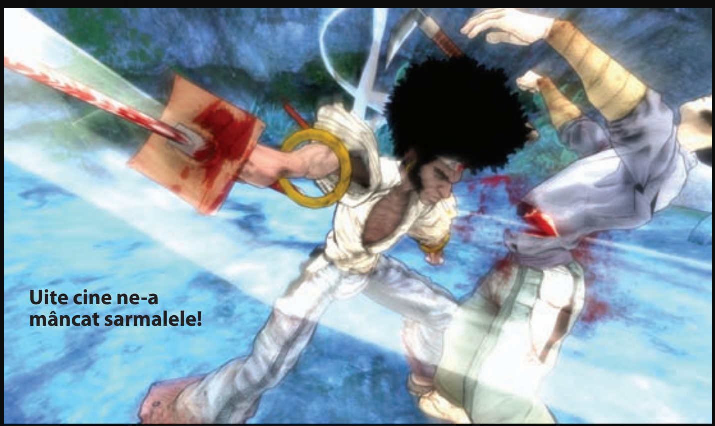
Deloc surprinzător, iată că, Afro Samurai a luat cu asalt şi lumea consolelor, jocul aruncându-ne în lumea şi opincile eroului interpretat de Samuel L. Jackson, purtătorul „bandanei" Numărul Doi. Pentru cei care au ratat seria şi filmul anime cu acelaşi nume, Afro este un maestru al luptei cu sabia, iar singurul lui scop în viaţă este lichidarea lui Numărul Unu (purtător al titlului de „ză best of ză best", care i-a ucis tatăl. Din nefericire, jocul nu intră prea mult în detalii, nedescreţind frunţile noilor veniţi, care, evident, se întreabă de ce l-ar mai juca.


Afro sol-aer

Lama cu care te taie

Când vine vorba de luptă, Afro utilizează trei mişcări de bază – atacuri uşoare sau puternice şi o lovitură de picior, însă mişcările pot fi combinate pentru a da naştere unor combo-uri suficient de puternice pentru a face faţă inimicilor din joc. Cu toate acestea, cel mai interesant aspect al luptei îl constituie posibilitatea de a încetini trecerea timpului, găselniţă ce oferă un control mai bun asupra săbiilor din dotarea lui Afro, care astfel va tăia cu mai multă uşurinţă membrele, capetele, abdomenele şi degetele adversarilor. În timp, Afro este recompensat cu noi mişcări speciale, cum ar fi abilitatea de a respinge gloanţele inamicului.

Totuşi, chiar dacă mecanica de joc (şi aici mă refer la lupta în sine) funcţionează foarte bine, Afro Samurai este subminat de durata prea mare a unor momente moarte. Există perioade îndelungate în care Afro nu luptă deloc; la polul opus sunt situaţiile în care succesiunea rapidă a unor lupte abia dacă te lasă să respiri. Jocul străluceşte când te aţâţă cu câţiva inamici înainte de a te arunca în lupta cea mare, însă perioadele lungi în care ai, parcă, prea multă activitate (căsăpind pe bandă rulantă) te fac să te gândeşti şi la altceva: repetitivitate. Prin urmare, Afro Samurai duce lipsa unei diversităţi marcante, aspect ce putea fi evitat în mare măsură dacă secţiunile „acrobatice" ar fi fost mai cizelate. O fi el mare expert în mânuirea săbiilor, dar nu şi în căţărarea pe pereţi sau la paralele, unde dă dovadă de stângăcie.


Uite cine ne-a mâncat sarmalele!

Drept urmare, singurul domeniu în care străluceşte jocul este grafica. Tehnica cell-shading, care te trimite cu gândul la jocuri precum XIII şi (noul) Prince of Persia, este folosită cu succes în combinaţie cu culori calme şi texturi detaliate. Prin arhitectura lor, decorurile sunt impresionante, iar texturile foarte reuşite nu fac altceva decât să sublinieze calitatea lor. Animaţiile sunt fantastice în cazul luptelor, iar din punct de vedere auditiv este peste medie, mulţumită lui Samuel L. Jackson, a cărui voce se potriveşte de minune în joc. În paralel, efectele de sunet şi coloana sonoră încântă cu un foarte antrenant mixaj hip-hop/techno.

Dai un ban?

În ciuda neajunsurilor sale, Afro Samurai este un joc de acţiune reuşit. Este o aventură fantastică din punct de vedere vizual, chiar unică, pe care fanii anime-ului o vor îndrăgi. Poate fi digerat fără probleme şi de necunoscători, însă povestea poate părea lipsită de substanţă, drept pentru care fac o recomandare: vizionaţi anime-ul înainte de a juca jocul. Oricum ar fi, merită.

■ **KiMO**

alternativa



DEAD RISING

Măcel cu un scop. În Dead Rising eşti singur împotriva tuturor, a zombeilor care au pus stăpânire pe un mall, iar singura ta şansă de scăpare este să îi măcelăreşti cu ce-ţi cade în mână – uite o chitară . În pauze pune-ţi mintea cu psihopaţi. Salvează şi câteva victime, dacă tot eşti pus pe fapte mari. Sună distractiv? Fii sigur că da.

LEVEL FEBRUARIE 2007

BUNE:
- grafica
- luptele
- frizura lui Afro

RELE:
- platforming anemic
- pauzele lungi şi dese

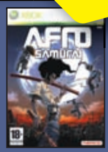
CONCLUZIE:



Fiind un fan al francizei Afro Samurai, îmi este uşor să trec cu vederea neajunsuri care în ochii altor jucători ar putea echivala cu frustrarea. Pentru că îi are pe Samuel L. Jackson în rolurile lui Afro şi Ninja Ninja, Ron Perlman în cel al lui Number One, o coloana sonoră demenţială semnată de RZA şi încleştări de zile mari.

8

GRAFICĂ	09
SUNET	08
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	07
IMPRESIE	08



Gen Action **Producător** Namco Bandai **Distribuitor** Atari **Ofertant** GameShop.ro
ON-LINE www.afrosamurai.com

Consolă Xbox 360 oferită de Microsoft România



PESTE 11 MILIOANE DE JUCĂTORI*
O SINGURĂ LUME ONLINE
VINO ALĂTURI DE NOI...
WORLD OF WARCRAFT
1.CREEAZĂ
Creează-ți propriul erou unic, ales dintre cele 8 rase și 9 clase diferite. Apoi personalizează-ți eroul cu sute de combinații diferite de tunsoare, ton al pielii și costum.
2.CONECTEAZĂ-TE
Jocul nu necesită un super calculator pentru a fi jucat**. Instalează-l și ești la un clic distanță de rețeaua Blizzard dedicată lui World of Warcraft. Ai întrebări? Serviciul nostru pentru clienți îți stă la dispoziție în limbile engleză, franceză și germană, prin e-mail sau telefon.
3.INTRĂ ÎN LUPTĂ
Fie că ești novice sau veteran, o lume plină de aventuri și fapte eroice te așteaptă. Chiar dacă ai doar câteva minute la dispoziție să te joci, sistemul de quest-uri de la Blizzard este gândit pentru ca întotdeauna să te aștepte o nouă aventură.
PC MAC CD-ROM
12+
www.pegi.info
Vizitează www.wow-europe.com pentru informații live despre joc
BLIZZARD ENTERTAINMENT
*informație obținută pe baza datelor interne de creare a conturilor din întreaga lume **Intel Pentium® III 800MHz - 512MB RAM - placă video 3D cu 32MB - 6.0GB spațiu liber pe HD - conexiune la Internet 56k sau mai bună (recomandat broadband).
JOCUL POATE FI JUCAT DOAR PE INTERNET. PRIMA LUNĂ DE JOC ESTE INCLUSĂ. ULTERIOR SE APLICĂ TAXE DE ABONARE ADIȚIONALE. SE APLICĂ RESTRICȚII ADIȚIONALE.
©2005 Blizzard Entertainment, Inc. Toate drepturile rezervate. Blizzard, Blizzard Entertainment, World of Warcraft și Warcraft sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Blizzard Entertainment, Inc. în S.U.A și/sau alte țări.
Toate drepturile rezervate.
Pentium este o marcă înregistrată a Intel Corporation. Toate celelalte mărci la care se face referire aici sunt proprietățile respectivilor lor deținători.
Importator și distribuitor în România: BEST DISTRIBUTION SRL, membru al RTC HOLDING
E-mail: info@bestdistribution.ro Tel: 021-408.30.90

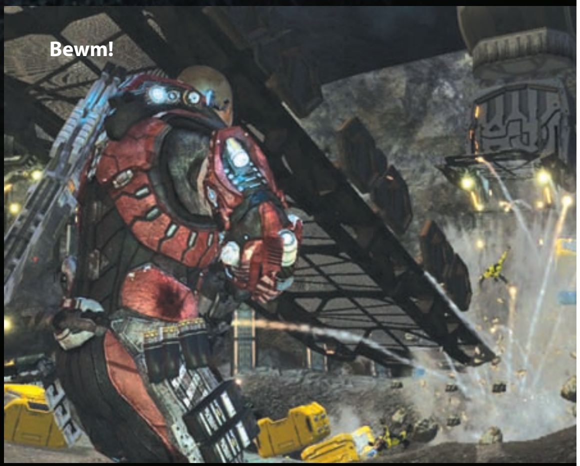
FRACTURE

Războiul clonelor

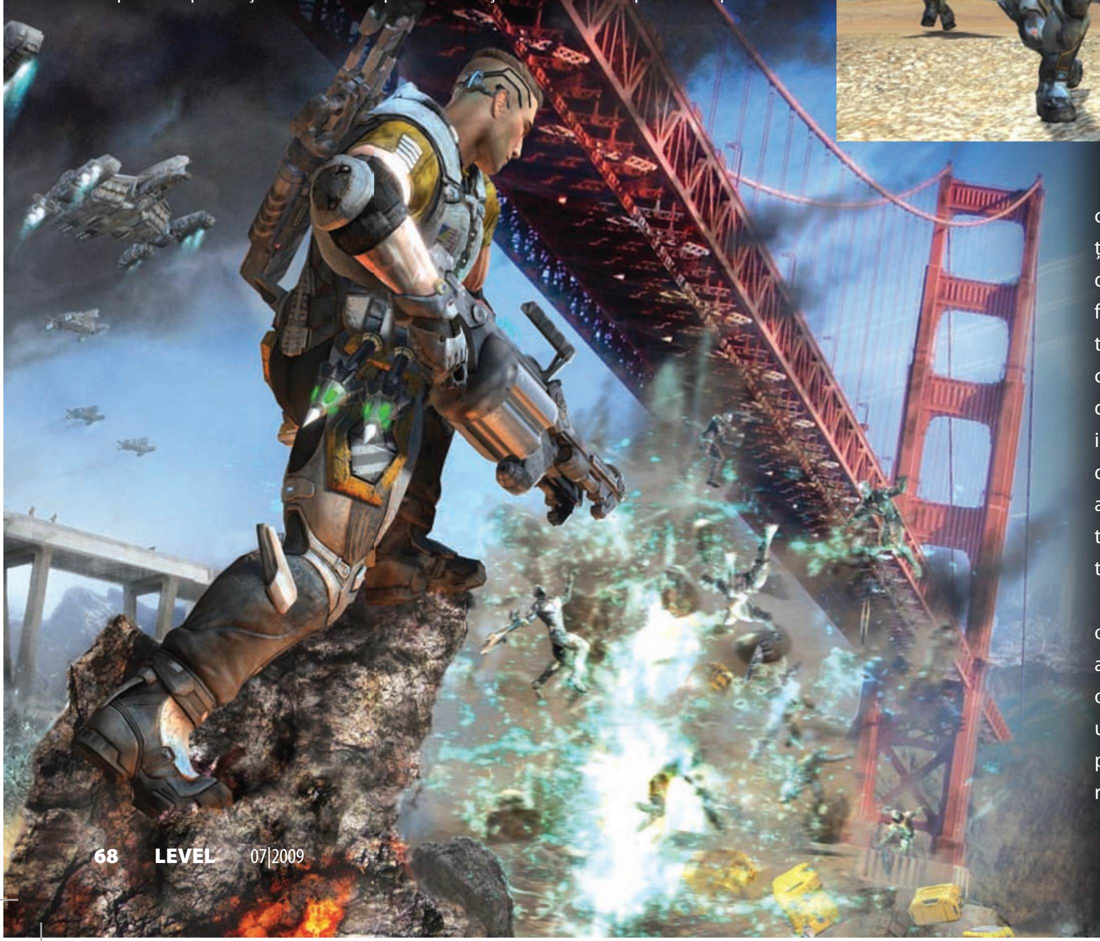
După cum scriam şi în alte articole, zilele noastre trăiesc sub blestemul clonelor şi al sequel-urilor. Unde te uiţi, vezi doar jocuri cu cifre-n coadă sau jocuri la care doar titlul şi culoarea hainelor diferă. Vă spuneam şi despre reţeta unui joc bun care, odată descoperită, este suptă de viaţă până în momentul în care este hulită de lume sau până când o minte luminată descoperă o alta. Nimeni nu spune că este uşor să faci ceva nou, ceva original, dar de la a încerca şi până la a-ţi băga picioarele şi a copia adlitteram un alt joc, doar pentru că ştii că acela a fost un succes, e un drum lung şi scârbos. Toată lumea recunoaşte geniul lui Cliff Bleszinski, omul din spatele lui Unreal şi Gears of War. Două titluri mari, recunoscute ca fiind printre cele mai importante jocuri din istoria jocurilor. Încerc să mă pun în pielea lui şi să mă gândesc ce aş simţi când văd că lumea fură ideile mele, momind cumpărătorii cu o idee deja fumată. Aş fi mândru că treaba făcută de mine este atât de bună încât lumea mă plagiază pentru a mai scoate un ban? Aş fi indignat de nesimţirea cu care lumea „împrumută" elemente definitorii ale muncii mele pentru a prinde şi ei o bucată de plăcintă? Nu ştiu. Poate că mi-aş pune mulţumit mâinile pe burtă sau aş turba de nervi. Nu este cazul.

Sfâşie pământul!

Înainte de a vă spune mare lucru despre Fracture, vă zic doar atât: unde scrie Fracture, puteţi citi fără niciun fel de problemă Gears of Wars. Acestea fiind zise, să purcedem. Cunoscând subiectul tabu al americanilor, crimele făcute de americani împotriva americanilor, am fost un pic surprins de povestea jocului. De obicei, americanii se bat cu oricine, doar între ei nu. Ei bine, iată că, de această dată, americanul ia gâtul altui american. Acţiunea are loc în anul 2161, într-o Americă de Nord scindată de apele în continuă creştere ale oceanului planetar. Lumea a ignorat semnalele încălzirii globale, mare parte a calotei glaciare s-a topit şi lumea este acoperită de ape.


Bewm!


În pas de dans, foc de voie înainteeee!



Ce se întâmplă în America? Ei bine, odată cu apele ce au împărţit continentul în două şi naţiunea s-a împărţit în două, forţele Pacificului şi forţele Atlanticului. Cele două naţiuni aleg căi diferite de dezvoltare. În timp ce forţele atlantice se duc pe dezvoltare tehnologică, partea pacifică alege să dezvolte genomul uman. Cu alte cuvinte, mutanţi. În momentul în care xenofobia celor două părţi atinge cote maxime, războiul porneşte, iar tu intri în pielea sergentului Jet Brody, un soldat care luptă de partea forţelor atlantice. Misiunea ta iniţială este de a-l captura pe Sheridan, liderul celor din Pacific, dar totul merge prost, rămâi unic supravieţuitor şi trebuie să te descurci de unul singur.

Clonă evidentă de Gears of Wars, jocul este un shooter în care controlul personajului se face peste umărul acestuia. Deşi similitudinile dintre cele două jocuri nu se opresc doar la modul în care controlezi personajul, să ne uităm peste ce aduce nou. Punctul forte al jocului este posibilitatea de a modifica mediul înconjurător cu ajutorul unui dispozitiv numit entrencher. Acest entrencher



Dacă nu vedeţi, pe puşcă scrie BFG

poate ridica movile de pământ sau săpa gropi aproape instantaneu în momentul în care jucătorul îl activează. Această găselniţă încearcă să evite copierea sistemului de duck and cover atât de lăudat din Gears of Wars, cu un altul mai interesant şi original.
În loc să sari de după o cutie la alta pentru a te feri de focul turelelor, acum ridici pur şi simplu o cocoaşă de pământ ce se interpune între tine şi inamic sau la fel de repede poţi săpa o tranşee ad hoc în care poţi aştepta să se refacă scutul şi să îţi tragi răsuflarea. Că tot vorbim de scut, acesta este un alt împrumut al jocului. Brody nu are sănătate, are un scut la fel ca şi Master Chief. Acesta va absorbi loviturile încasate până la un punct. Când scutul este aproape terminat, Brody trebuie să se ascundă pentru a-i permite să se încarce.





Aproape tot jocul se învârte în jurul ideii de modificare a terenului, iar pe lângă entrencher-ul cu care ridici munţi sau sapi canioane, mai ai şi câteva grenade care se strofoacă să facă acelaşi lucru. Din nefericire, jucătorului nu i se dă ocazia să-şi pună capul deloc la contribuţie, deoarece fiecare semi puzzle din cale se rezolvă prin modificarea terenului, fie că trebuie să ridice un morman de pământ pentru a intra pe geam, fie că trebuie să sape o groapă pentru a se strecura pe dedesubt. Ba chiar mai rău. În puţinele momente în care stai să te gândeşti ce să faci, superiorul îţi şopteşte în cască unde şi ce trebuie să faci.
Mai mult, îţi şi pune un semn direct pe hartă, dacă eşti destul de bălălău să nu te prinzi. Mare păcat că producătorii au simţit nevoia de a da mură-n gură jucătorilor, răpindu-le acestora satisfacţia de a descoperi soluţia sau de a găsi o rezolvare alternativă. Liniaritatea jocului este subliniată clar de aceste momente.

Nici arsenalul jucătorului nu este foarte variat. Ba chiar deloc. Numărul armelor este limitat, rezumându-se la evidentele mitraliere rapide de apropiere, un lansator de grenade şi la puşca cu lunetă care te ajută în momentul în care câmpul de acţiune este larg şi poţi lua unul câte unul de departe. Poate doar grenadele vortex, care trag tot ce este în jur într-un ciclon ce distruge tot ce prinde. Cu toate acestea, nici aceste grenade nu sunt ceva nou, deoarece le-am văzut deja de mult de tot.

Al-ul ar fi putut să fie ceva mai bine pus la punct, dar totul este scriptat până la Dumnezeu. Dacă valurile de inamici îţi pun probleme, iar la un moment dat şi mori pentru că nu ai fost atent şi ai alergat direct într-o grenadă, poţi să stai liniştit. După reluarea jocului de la checkpoint-ul de dinainte, ei vor veni din acelaşi loc şi vor face aceleaşi lucruri. Aceeaşi grenadă, acelaşi sniper ce se opreşte în acelaşi loc. Ba chiar mai mult, dacă reuşeşti să găseşti distanţa optimă, vei putea să îi iei unul câte unul, deoarece se pare că ei nu reacţionează decât după ce treci de un anumit punct sau omori prea mulţi dintre ei cu puşca cu lunetă.

Jocul este susţinut de o grafică frumoasă, deşi varietatea nu este punctul său forte. Tot aceleaşi locaţii, tot aceiaşi inamici, tot aceleaşi grămezi de pământ puse strategic, invitându-te să foloseşti entrencher-ul pe ele. Implicaţiile poveştii iniţiale, cu apele ce invadează pământul sau experienţele genetice făcute de forţele din pacific, sunt complet ignorate pe parcursul jocului. Nicio luptă într-o zonă de mijloc unde să putem vedea zone marcante ale Americii înecate de arme, niciun soldat cu trei mâini sau două capete. Aşa ceva aşteptam de la un joc ce pleacă de la premisa unui pământ înghiţit de ape şi a unui conflict pornit din frica generată de experienţe genetice. Muzica este de zile mari. Dar acest lucru nu este de mirare, deoarece a fost semnată de Michael Giacchino. Un compozitor a cărui întreagă creaţie este bazată pe coloane sonore, Giacchino este cunoscut pentru muzica din jocuri precum primele trei titluri din Medal of Honor, Call of Duty sau Turning Point: Fall of Liberty, sau pentru filme ca Alias, Lost, The Incredibles sau cea mai nouă iteraţie a lui Star Trek.



Stai, nu trage că am rămas blocat aici

Deşi o clonă mai mult decât evidentă a lui Gears of Wars, Fracture are nişte idei bune, dar aplicate prost. Un conflict într-o zonă tabu, un element de gameplay nou şi o muzică deosebită ar fi putut fi atuurile unui joc de zile mari. Dar frica producătorilor de a da mână liberă jucătorilor, un AI mai mult decât ciudat, o poveste neexploatată pe cât trebuia şi amalgamul de elemente împrumutate de ici colo fac din Fracture un joc prost ce este o pată pe firmamentul celor de la LucasArts.

■ **Koniec**

alternativa



GEARS OF WAR 2

Dacă vreţi să vă jucaţi ceea ce ar fi vrut Fracture să fie, puneţi mâna şi cumpăraţi Gears of War 2. O poveste mai antrenantă, un gameplay mult mai bine pus la punct şi satisfacţia că omorâţi extratereştrii.

***LEVEL FEBRUARIE 2009**

BUNE:

- idee nouă de gameplay
- muzică de zile mari
- poveste originală

RELE:

- idee nouă de gameplay, dar folosită prea puţin
- AI cu probleme şi un arsenal sărac şi deloc nou
- poveste originală, dar neexploatată la capacitatea sa completă

CONCLUZIE:



Jocul nu este o noutate. Este o clonă de Gears of Wars şi de alte câteva jocuri de succes, care a încercat să se folosească de aceleaşi elemente de gameplay, dar sub un alt nume. Singura sa caracteristică originală a fost utilizată cu frică de producători, răpind jucătorului posibilitatea de a descoperi cum să se folosească de ea în momentele cheie. Cu toate minusurile sale, poate merită încercat doar pentru a vă imagina cum ar putea fi folosit acest element de deformare a solului într-un joc serios.

6,5

GRAFICĂ	07
SUNET	09
GAMEPLAY	06
MULTIPLAYER	07
STORYLINE	04
IMPRESIE	06



Gen Shooter **Producător** Day 1 Studios **Distribuitor** LucasArts
Ofertant GameShop.ro **ON-LINE** www.lucasarts.com/games/fracture

Consolă Xbox 360 oferită de Microsoft România

Plants vs. Zombies



Sub pământ SRL

Din când în când, vrei, nu vrei, PopCap te loveşte. Şi când reuşeşte, te lasă lat, zile… nopţi… Îmi aduc aminte că mi s-a întâmplat şi mie... directa de dreapta se apropie şi pe mănuşă citesc cât casa cu câteva milisecunde înainte de impact: „Bookworm Adventure”, mă resimt chiar şi acum. Upercut apoi, căutând K.O.-ul, mă mirosea slab după lovitura luată-n plin, las capul în jos, protejez bărbia şi văd mănuşa cealaltă: „Insaniquarium”. Nu v-am povestit despre el pentru că nu credeam că mai puteam suporta atunci şi bătăile voastre de joc. O discotecă acvatică dementă de milioane, tupeu să ai să-l joci în faţa prietenei, nu de alta, dar ai toate şansele să nu mai pupi PC-ul o săptămână.

Mai trebuie să rezist doar câteva secunde, îmi spuneam, şi un picior cade pe lângă ureche: „Chuzzle”. Salvat de clopoţel… oare în ce rundă sunt? Recunoaşteţi, mulţi dintre voi sunteţi încă inconştienţi: „Bejeweled”, „Pegle”. Mulţi nici nu ştiu ce i-a lovit, mi madre, de exemplu, e-n comă cu intravenos de tip „clone Zuma”. Nu ştiu dacă-şi mai revine, noroc că are propriul aparat de susţinere a vieţii.

Cineva aruncă cu apă pe mine, a, e antrenorul, cică să fiu atent la plante, nu cred că mai aud bine, pălite poate. Gong (îl urăsc), înapoi în ring. Arunc armele bune, cu chibzuinţă, tot ce conta era să rezist încă o rundă, „simplitate”, PopCap barează, fentează, mă precipit, „pentru fete”, „pierdere de timp”… apoi nimic.

All your brains r belong to us!

M-am trezit la recuperare cu un aparat alternativ de susţinere a vieţii în braţe, de la care vă şi scriu. Doctorii spun că am fost lovit cu „Plants vs Zombie”, nu-mi aduc aminte totuşi despre ce-mi vorbesc. Văd că am iconiţa de start a noii lovituri şi pe acest aparat, probabil opţiunea de „install for all users” a făcut asta, mă mănâncă să încerc din nou.

„Acum” realizez ce voia antrenorul să spună: ca să scapi de PvZ, trebuie să te joci de-a grădinarul prietenos agasat de legumăreţi creiero-devianţi, iar singurul mod în care te poţi apăra, ce ţi-e şi cu legea asta a armelor şi muniţiilor, este să dezvolţi niţel arhitectura peisageră. Pane cu salată? Mmm... Nu vă faceţi griji, ca grădinar bestial aveţi la îndemână păstăi tun, cartofi zid, ciuperci atomice şi multe alte vegetale cool care fac ca visurile unui pui de Al Qaeda să pară copilării. Avem deci un tower defence în care turnurile de apărare sunt plante, iar atacatorii sunt zombie. Legume contra legume, vorba zicalei, cine se aseamănă se adună sau era cum îţi sădeşti aşa te mănâncă? Nu contează. Resurse? Una (mai încolo două), raza de soare, de care fiecare zarzavat are nevoie pentru a putea fi plantat. Vrei mai multă lumină? Floarea soarelui funcţionează ca o celulă fotoelectrică (dacă ştiam...) şi n-ai decât să pui un strat, poate două.

Nu vă lăsaţi păcăliţi de simplitatea aparentă a gameplay-ului. PopCap pare o firmuliţă de apartament care produce jocuri de buget, dar nimic nu poate fi mai departe de adevăr. Oamenii sunt adevăraţi profesori, cu psihologi, sociologi şi programatori care iubesc ceea ce fac. Proiectele lor au ajuns să coste mult mai mult decât World of Goo, de exemplu, şi nu degeaba. Am o listă lungă cu elemente care-şi pun amprenta asupra calităţii jocului şi înjur de mama focului că nu am spaţiu să le dezvolt pe toate.

Strategia prinde contur, realizezi că nu poţi lua cu tine decât un număr restrâns de plante. Zombie se diversifică, apare chiar şi Michael, apoi vine noaptea, moment în care ciupercile intră în acţiune. Vecinu' Nebunu' şi al lui magazin dau valoare şi resursei cu numărul doi, banu tată. Minijocuri şi survival-uri geniale se deschid, muzica...

Because I'm crazy...

Mulţi s-au plâns că titlul nu devine greu decât prea târziu. Ce nu au înţeles ei este că jocul începe cu adevărat când se termină, moment în care se transformă într-un Tamagucci cu flori şi de fapt a doua trecere, obligatorie dacă vreţi să vă îngrijiţi grădinile, vă va învăţa să jucaţi cu adevărat, nimic nu vă va opri... Nuuuu... de fapt am înţeles greşit, ca să scap de lovitură, nu trebuie să-l joc până la capăt, trebuie să nu-l joc deloc... zadasoi2991...





Aşa... ardei iuţi am luat, seminţe de flori...

P.M.1: „Domn doctor, domn doctor, pacientul a intrat din nou în comă...”

P.M.2: Dacă întâlniţi o persoană care vă povesteşte despre frumoasa lui grădină de ciuperci, nu uitaţi să-i strângeţi mâna. Deşi se joacă un joc casual, omul acela este mai hardcore decât majoritatea prietenilor voştri cu tatuaje Crysis.

■ **ncv**

alternativa



DEMIGOD

Vrei mai mult, mai spectaculos, mai mâncător de resurse, mai complex, mai online, mai competitiv? Demigod te aşteaptă cu toată grandoarea lui. Dar stai în gardă (sau nu), s-ar putea să te lovească mai încet decât Plant vs. Zombie.

**LEVEL IUNIE 2009*

BUNE:
- Highly addictive
- Muzica
- Simplitatea aparentă
- Atenţia la detaliu
- Mini-jocurile

RELE:
- Highly addictive
- Cu adevărat dificil doar după prima trecere

CONCLUZIE:



Un joc făcut cu pasiune, pe care nu-ţi vine să-l mai laşi. Un tower defence care a atras şi va atrage în continuare în lumea bună a jocurilor foarte mulţi oameni paraleli, la prima vedere, cu acestea.

9,2

GRAFICĂ	09
SUNET	10
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	08
IMPRESIE	10



Gen Tower Defense **Producător** PopCap Games **Distribuitor** PopCap Games **Ofertant** www.steampowered.com **ON-LINE** www.popcap.com/games/pvz

CERINŢE MINIME: **Procesor** 1,2 GHz **Memorie** 512 MB RAM **Accelerare 3D** DirectX 8.0 şi ceva VRAM




Viteză Sonic™ şi grăficuţă de zile mari


Sonic şi vrejul de fasole

Un arici paralizat

Sunt fan Sonic de când mă ştiu, iar micuţul şi turbatul arici albastru câştigase atunci, în ochii mei, lupta cu vechiul său adversar, Mario. Pe atunci, ambele personaje erau mascotele oficiale a doi concurenţi de renume: Sonic = Sega, Mario = Nintendo. Din păcate, Sega nu s-a mai prea descurcat pe scena consolelor şi a pierdut bătălie, ultimele strigăte de agonie fiind consola Saturn şi Dreamcast-ul. Ce ironie! Bietul Sonic s-a văzut nevoit să-şi continue drumul pe consolele adversarului, adică Nintendo. Şi-a avut o viaţă relativ bunicică, cel puţin până când s-a rostogolit pe Wii. Nefiind nici prea bune, nici execrabile, apariţiile lui Sonic pe Wii l-au îndepărtat destul de mult de originile sale de arici vitezoman, făcându-l ba vârcolac, ba punându-l să se întreacă în Olimpiadele Nintendo cu alţi năzdrăvani, iar schimbarea nu i-a prea priit. Deşi Sonic Unleashed, titlul anterior de pe Wii, nu este chiar rău, nici nu poate fi o recomandare, fiindcă ariciul este (încă) de sute de ori mai distractiv în seria iniţială de pe Sega şi apoi în reeditările de pe cele mai noi console portabile Nintendo, Gameboy Advance şi DS. Aşa se face că, deşi Sonic and the Black Knight vine cu o premisă interesantă (şi kitsch-oasă până la măduvă), punându-l pe arici în lumea lui Arthur, a Camelotului şi a lui Merlin să lupte împotriva palad... cavalerilor decăzuţi, iar prezentarea grafică şi sonoră sunt de cea mai bună calitate, jocul nu reuşeşte să ne ofere un Sonic la potenţialu-i maxim, fiindcă se abate prea mult de la origini şi nici nu reuşeşte să facă din noile componente de gameplay, în speţă duelurile, puncte de atracţie. De fapt, cea mai mare problemă o reprezintă sistemul de control, putred până la măduvă, care ne arată din plin că echipa din spatele jocului n-are habar să conceapă o schemă de control eficientă, plăcută şi ergonomică pentru Wii. Ştiu, e o problemă generală a producătorilor care se apucă de jocuri pentru Wii, dar asta nu scuză faptul că Sonic răspunde greoi la comenzi, de parcă ar fi paralizat, iar precizia şi logica acestora se apropie de zero. Mare păcat, fiindcă povestioara este simpatică, iar echipa s-a chinuit şi a reuşit să ofere o serie de personaje, inamici şi niveluri noi de cea mai bună calitate, cu mult potenţial. Dacă mai punem la socoteală şi nişte moduri multiplayer offline interesante, dar total haotice - tot din pricina controlului - şi opţiunile foarte limitate online, avem tabloul unui joculeţ care ar fi putut fi foarte bun dacă s-ar fi lucrat cu luciditate la schema de control. Din păcate, 3D-ul nu-i prinde prea bine domnului Sonic, cufundându-se în mediocritate şi submediocritate titlu dupa titlu, dintr-un motiv sau altul. Păcat.


Sonic VS Mordred. Now this is weird!

■ **Caleb**

alternativa



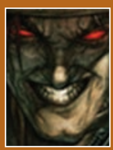
SONIC RUSH

Dacă vreţi să vedeţi potenţialul maxim al lui Sonic, încercaţi primele trei titluri din serie (în special Sonic 2). Sau, şi mai bine, apelaţi la excelenta consolă portabilă Nintendo DS pentru a dezlănţui un Sonic foarte în formă în titlul Sonic Rush. Pe lângă viteza nebunească şi toate elementele clasice, prezente aici într-o formă de bună calitate, avem mici diversiuni tridimensionale, mini-jocuri şi nişte lupte cu boşi foarte interesante, chiar dacă puţin mai lente faţă de tradiţie. Rush este pur şi simplu infinit mai bun decât orice Sonic recent apărut pe Xbox360, PS3 sau Wii.

BUNE:
- grafică şi sunet la înălţime
- povestea şi decorurile
- personajele

RELE:
- se abate prea mult de la ce ştie Sonic să facă bine
- control puţin spus infect

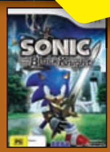
CONCLUZIE:



În opinia mea, mediul 3D nu i-a priit niciodată bine lui Sonic, cel puţin nu atunci când jocul se desfăşoară integral pe trei axe. Black Knight aduce un decor interesant, poveste drăguţă, personaje hazlii, grafică şi sunet superbe, dar cu un gameplay făcut praf de controlul abominabil şi abaterile excesive de la formula de aur.

6,5

GRAFICĂ	09
SUNET	09
GAMEPLAY	04
MULTIPLAYER	04
STORYLINE	08
IMPRESIE	05



Gen Sonic în scaun cu rotile **Producător** Sonic Team **Distribuitor** Sega **Ofertant** TNT Games, Tel: 021.330.17.19 **ON-LINE** www.sega.com/sonicblackknight

Consolă Nintendo Wii oferită de TNT Games



Puzzle românesc. Garantat 100%.

Se întâmplă destul de rar să am de-a face cu un joculeț făcut de frați români, dar, în acele momente, mă simt extraordinar de bine, pentru simplul fapt că cineva a fost în stare să meargă până la capăt și au scos în lume un titlu finalizat. Cam așa ce se întâmplă și cu Inner Drone, ale căror drone interne le-au dictat să facă un puzzle inteligent, frumos, colorat, foarte simpatic și relaxant, destinat cam tuturor categoriilor de vârstă și cu un decor și un set de personaje inspirate puternic din adorabilii galezi pe care-i găsim în aventurile îndrăgiților Asterix și Obelix, eroii multor copilării - și nu numai.



Pe alocuri, adorabil!

Dincolo de povestioara mai mult sau mai puțin relevantă, personaje și decoruri - toate desenate atent și simpatic - se ascunde un puzzle care pune la treabă atât inteligența, cât și atenția distributive, reflexele și capacitățile de coordonare. În linii mari, vorbim despre o serie de puncte A, de plecare, din care pornesc diverse biluțe, omuleți, șoricei de diferite culori, fiecare destinat să ajungă într-un anumit punct B. Traseele frumos desenate sunt pline de intersecții cu puncte de control, pe care jucătorul le folosește pentru a indica drumul chestiunilor care ajung în respectiva intersecție, pentru ca, la final, să le ducă în siguranță la destinație. Simplu, nu? Păi da, numai că, pe măsură ce ajungi la nivelurile mai avansate, schimbând decorul, regulile se diversifică și ele corespunzător. La un moment dat, trebuie evitate tot felul de obstacole, obiectele în mișcare nu au voie să se întâlnească niciodată, apar chiar mai multe tăblițe de puzzle cu mai multe tipuri de obiecte colorate diferit și fiecare trebuie să ajungă în punctul de plecare al celuilalt tip de obiect printr-o serie de intersecții între tăblițe. Intersecțiile se complică, traiectoria devine mai greu de controlat, ajungi să schimbi o sumedenie de macazuri într-o succesiune nebunească - dar și satisfacția de a termina un nivel crește în mod corespunzător. Personal, nu mi s-a părut că devine frustrant niciodată, cu toate că, încercările ajung foarte dificile pe nivelurile de dificultate avansate. În principiu, pe măsură ce faci greșeli și se înmulțesc obiectele distruse sau care nu-și găsesc destinația, scade bara de energie, la epuizarea căreia pierzi o viață din cele trei. Nu există save, dar nivelurile nu durează infernal de mult și fiecare oferă propriul cod format din simboluri colorate. Dacă-l notați,



Lectură plăcută... dacă distingeți textul de fundal.



Neuroni arși... în peștera piraților

puteți accesa oricând respectivul nivel din meniul principal.

Un joc de birou

Eu unul n-am fost prea intrigat de mecanica jocului, mai ales după alde Braid și World of Goo, însă trebuie să recunosc că are lipici și multă lume ar putea fi de altă părere. Mai ales că Volvir oferă și o tastă Boss, adicătelea „Aoleu, vine șefu și mă prinde, dispari, jocule!" și se vede de la o poștă că nu e țintit tocmai către gameri hardcore, nici măcar de puzzle-uri. Dar, ca și Zuma sau Puzzle Quest, rămâne o diversiune interesantă pentru cei care vor să-și mai omoare din timpul de lucru rămas sau să ia o pauză



Iarna trece. Puzzle-ul rămâne.

binemeritată. Cel mai tare m-a deranjat grafica, limitată la rezoluții mici (poate fi jucat în fereastră, totuși), destul de încărcată și cromatica - la fel, cam prea bogată. Exemplele perfecte sunt segmentele în care este depănată povestea, unde vă urez multă baftă să citiți textele care, în ciuda eforturilor producătorilor și a efectelor speciale de suprapunere, se cam pierd în fundal și sunt oricum, numai lizibile nu. Cel mai bine încercați demo-ul și decideți abia apoi dacă Volvir e pentru voi.

■ **Caleb**

www.volvir.com




O vrem pentru o copertă!
Nu o ține numai pentru tine, trimite-ne o poză cu ea la adresa redactia@fhm.ro sau posteaz-o pe www.fhm.ro și noi o punem pe coperta FHM!
A ÎNCEPUT!
FHM
COVERGIRL 2009
Regulamentul complet îl găsiți pe www.fhm.ro



Tata lu' Serious Sam

GEN FPS **PRODUCĂTOR** 3D Realms **DISTRIBUITOR** Apogee Software **LANSARE** 1996 **ON-LINE** www.3drealms.com/duke3d

Demult, tare demult, pe vremea când Duke Nukem Forever nu fusese nici măcar anunțat, iar hoardele de kinderi încă mai jucau Doom 2 în rețea și-și blestemau soarta dacă nimereau culoarea verde sau roșie, niște oameni cu suflet bun au decis să-l facă celebru pe culturistul din cartierul lor.

E drept, auto-intitulatul Duke era cam tâmpițel (de la abuzul de steroizi, probabil), dar devenise un soi de celebritate după două joculețe 2D în care musiu țopăia și împușca în toate direcțiile. Prin urmare, oamenii l-au luat cu binișorul, i-au dat impresia de 3D, i-au dat o armă, au umplut ecranul de gagici și l-au trimis să-și facă de cap într-o lume infestată de niște urâți puși pe scandal.

A fost odată... Bang! Bang!

Nu insist prea mult asupra poveștii, mai ales că ea este la fel de complexă și dezvoltată ca și capacitatea cerebrală a eroului nostru. Duke este unul din acei oameni fericiți pentru care viața este limpede ca apa de izvor: Eu ucide! Eu distruge! Băi, urâții, luați o pauză, acum mă uit și io la țâțe goale! Ai inamicii, ai arsenalul, ai ță... (băi, gata cu țâțele goale, să trecem la chestii serioase. Rog corectura să scoată fără milă orice pereche de țâțe care mai apare în text fără sutien). E treaba ta cum te descurci din nivel în nivel, până la urâtul șef din final. Simplu și frumos. Nu mai spun că fiecare boss aduce un final cu umor grosier (cei care l-au terminat ar putea spune că e toilet humor în toată puterea cuvântului), chestie net preferabilă imbecilităților debitate de id Software în Doom.

Acestea fiind spuse, ia-ți inima-n dinți Duke-ule și treci la măcel. Da'înainte de asta, ar fi bine să întrebi pe careva unde-i inima. Să nu pățești ca data trecută, când ai bătut un întreg nivel cu stomacul în plombe, de leșinau și NPC-urile de râs.

Dacă-i bâlci, păi bâlci să fie!

O să vă povestesc ce aducea nou musiu Duke în materie de păruială digitală. Dar nu acum. Paragraful de luptă e mai jos și își încarcă armele. Deocamdată vreau să vă spun două vorbe despre o serie de inovații complet tâmpite (în sensul bun) pe care 3D Realms a avut tupeul să le pună în joc, spre disperarea părinților și bucuria puberilor.

Prima chestie care sare în ochi (și despre care s-a vorbit îndelung în ziua când jocul a binevoit să apară prin sălile de net) a fost prezența gagicilor sumar îmbrăcate. Au venit urâții, vor să ne fure gagicile. Primele la furat sunt stripteuzele. Te bați în bar, elimini inamicii (e preferabil, nu obligatoriu), te duci la gagicile dansatoare la bară, le plătești (banii nu sunt o problemă, apar la o simplă apăsare de space) și te delectezi cu niște țâțe foarte mișto. Mă rog, pe cât de mișto puteau să le facă o grafică de 640x480 și penuria de reviste porno.

A urmat nebunia combinațiilor Shift – F1-10. Duke venea la purtător cu vreo 10 replici, una mai subtilă decât alta. E drept, în single-player n-aveau niciun haz. Meciurile



Degeaba, pereții au God-mode activat



Americanii sunt niște puritani pur-sânge


Vânătoarea subacvatică permite tunul, dar interzice șosetele nespălate



Un prieten din armată

în rețea însă deveneau un adevărat deliciu auditiv, pentru că era o chestie deosebită să-ți vezi amicii făcuți franjuri de o torpilă bine plasată, urmată de un academic "you're an inspiration to birth control" sau de foarte prietenosul "you suck!". Bine, mai era și varianta unui urlet simplu și sănătos, reluat la infinit de un puști frustrat că moare prea des. Din păcate, seria de urlete virtuale era urmată de zbierete reale, fiindcă subsemnatul avea prostul obicei să plesnească teroriștii fonici.

Ultima, și cea mai simpatică mie, a fost cheful de karaoke al personajului. Din când în când, ajungi într-un bar prăpădit dotat cu microfon. Eu am fost nesăbuit și am dat space. A urmat un Boooorn to be wild fascinant. Nu, nu prin calitatea vocii, ci prin sictirul crâncen pe care-l exprima. Da' mă rog, îți permiți să fii și afon și sictirit când ai ditamai lansatorul de rachete pe umăr…

Dacă nu mă crezi, poți să iei animalul de tun în brațe și să te uiți în oglindă, că tot vorbim de primul shooter dotat cu asemenea element de decor. Nu-i așa că ești impunător?

DNKROZ, DNKFA

Dacă eroul tău nu e subtil din fire, atunci nici armele nu vor fi mai prejos. În bună tradiție instaurată în perioada aia de Doom, armele sunt de neam prost. Începi cu un soi de Uzzi cu logoree în percutor, adaugi un shotgun, subtil, o mitralieră cu 3 țevi, un lansator de rachete complet nesimțit și… și aici luați o pauză, că merită.

La vremea lui, Duke nu s-a impus prin armele grobiene. Da, erau necesare, da, așa vopsești pereții (grafica avea grijă să pună o dâră mișto de sânge în urma unui inamic făcut ciur), e adevărat. Dar hazul nebun (mai ales în meciurile în rețea) era dat de armele dubioase presărate prin fiecare nivel. Să împuști e simplu, să îngheți inamicul bocnă și apoi să-l faci fărâme cu un picior bine plasat – aste e mână de artist. Cei mai parșivi lăsau însă arma-frigider în seama altora și căutau înnebuniți o altă drăcovenie: the shrink ray. Numele cred că e clar. La întâlnirea cu unda, te făceai mic-mic, complet inofensiv și fugeai disperat de talpa ce urma oricum să-ți fie pusă ștampilă pe frunte. Bine, norocoșii rezistau eroic până când le trecea criza de nanism (efectul era temporar). Sau așa credeau ei, pentru că, de regulă, revenirea la statura normală aducea și un glonte prin ceafă. Și ridicarea la înălțimi celeste.

Că tot vorbeam de înălțime, asta era dimensiunea lipsă din Doom. Bine, ea exista, nimic de zis, dar lua doar forma unei căzături nasoale într-o prăpastie, urmată de reload și de o serie de cuvinte care făceau să roșească și un perete verde și complet surd. Nu-i vorba, mai pici și aici, dar s-ar putea să ai bafta ca jos să te aștepte o piscină (și rechinii din ea, brrrr!). Sau, varianta și mai mișto, să-ți pornești jetpack-ul din spinare și să te plimbi bine-mersi prin nivel cât te-o ține kerosenul.




Domnu', vă iau un interviu?







Cum se termină?

Sper să nu mă întrebe nimeni chesti asta, pentru că habar n-am. Serios. Am înroşit tastatura jucând Duke Nukem 3D, dar am dubii că am ajuns măcar la jumătatea uneia dintre cele trei campanii disponibile. N-am avut chef să colind oraşul, n-am avut timp să pierd prea mult vremea prin taverne dubioase şi am decis că nu merită derajul până în nava spaţială a urâţilor. Nu. Oricât de mulţi ar fi, inamicii rămân imbecili până în măduva pixelului şi îşi pierd pur şi simplu hazul pe traseu. (În paranteză fie spus, şi Doom a suferit de aceleaşi bube, iar subsemnatul a terminat jocul teleportându-se cu nesimţire – şi parole – până la nivelul final.
În cazul Duke mi-a fost lene să caut parolele.)



La cum îi miroase gura, mai bine aş trage cu pastă de dinţi

În ceea ce mă priveşte, tot schepsisul în jocul de faţă a fost ciomăgeala în reţea, unde aveai şansa să dai peste inşi mai dezvoltaţi cerebral decât AI-ul din joc (nu întotdeauna, dar exista posibilitatea). Că tot aminteam de jetpack mai sus, adaug în pagină şi câteva vorbe despre nişte meciuri turbate de multiplayer pe un nivel croit exact după chipul şi asemănarea unui stadion de fotbal american. Prin aer, prin tribune, trăgând disperat după zeppelinul care survola arena (şi care era plin de bunătăţi), cu miştocăreala grea explodând după fiecare frag, cu inşi îngheţaţi între buturi, cu alţii picând din cer şi înjurând jetpack-ul. Cu oameni fericiţi că au găsit şi ei o armă în nivel şi care explodau brusc când ajungeau lângă ea, pentru că un individ parşiv şi perspirant lăsase o mică bombă şi aştepta un naiv ca s-o detoneze de la distanţă (o adiţie cât se poate de deşteaptă în rastel, pe care bag seama că am uitat s-o precizez mai devreme. Nu-i nimic, şi atunci mă făceam că uit)

Îl mai jucăm?

Am dubii. Judecat la standarde actuale, Duke Nukem 3D are un control mizerabil, blocat în perimetrul tastelor de direcţie, space, shift, ctrl şi alt. Yoga pe butoane, chiar şi pentru un veteran ca mine, capabil să facă asemenea combinaţii de taste şi în somn acum 13-14 ani. Dar anii au trecut, grafica a evoluat, multiplayer-ul râde cu lacrimi când aude de „maxim 4 jucători", răbdarea a ieşit la pensie, aşa că vechiul Duke e bun acum doar să fie amintit ca un bunic spiritual al nervosului Serious Sam. Pe de altă parte, trebuie s-o recunoaştem cinstit: Duke Nukem 3D e mult mai bun decât Duke Nukem Forever. Şi s-a vândut şi mult mai bine :).

Cine ţine morţiş, poate să-l caute pe XBLA. Umblă zvonul că versiunea dreasă pentru Xbox 360 mai bântuie încă pe-acolo.

■ **Jack the Ripper**









Free2Play

Bound2Pay... merită?!

Nimeni nu iubeşte foarte mult vorbăria experţilor şi mă îndoiesc că, în afară de un grup foarte restrâns de oameni, lumea e interesată de teoria genurilor şi viitorul în materie de jocuri video. Clar, sunt mulţi care se gândesc că poate peste câţiva ani vom avea în fine Realitate Virtuală şi alte bâzdâgănii de-astea SF, care vor fi, dar nu chiar aşa repede. Până acolo, trebuie să ajungem la grafica fotorealistă, plăci video high-end accesibile ca preţ şi… o platformă unică, fie că e consolă, fie că e PC. Se observă că Microsoft, cu sistemele sale de operare, încearcă să standardizeze PC-ul ca platformă de „entertainment", o consolă de jocuri, muzică şi filme. Explozia metodelor de distribuţie digitală, gen Steam, Impulse şi eventual GoG.com, contribuie şi ea la creşterea pieţei pentru PC. Însă, cu toţii ştim că principalul motiv pentru care calculatorul nostru clasic a revenit în atenţie este reprezentat de apariţia jocurilor online. Şi probabil că vă gândiţi la cei 11,5…a, 11,4 , uh, 11 milioane de jucători de World of Warcraft, pentru că e un număr impresionant, unic, în acelaşi joc. Însă dacă v-aş zice că numărul jucătorilor de WoW reprezintă sub 20% din totalul jucătorilor de MMO-uri la nivel mondial? Ceea înseamnă că cifrele se învârt în jur de 50 de milioane. Nu se ştie exact, se speculează încă (se spune că ar fi între 50 şi 100 de milioane). Realitatea este că acest număr s-ar putea să fie mult, mult mai mare dacă aducem în calcul şi MMO-urile de browser. Eu nu voi lua în calcul jocurile web, chiar dacă sunt cele mai jucate jocuri online pe plan internaţional, exceptând poate cele cu pretenţii, gen Runescape. Asta pentru că articolul se adresează pasionaţilor de MMO-uri ceva mai serioase, care dispun măcar de un engine 3D sau dacă nu, de unul 2D şi multe tabele de statistici.



Sony a lansat Free Realms pe model Free2Play



Cel mai jucat gen

Genul Free2Play a apărut de vreo câţiva ani, însă nu a fost un model de afacere luat în serios. După succesul WoW, toţi producătorii şi distribuitorii au început să viseze la sume fabuloase, taxe lunare şi îmbogăţiri peste noapte. Însă nu au luat în calcul faptul că această clasă a plătitorilor de abonament, pe lângă faptul că nu este una prea numeroasă, este extraordinar de pretenţioasă. Eu, pentru 15 euro/lună, am pretenţia ca jocul pe care îl joc să nu aibă bug-uri, să aibă o comunitate de calitate, să aibă suport cum trebuie şi să-mi satisfacă majoritatea nevoilor de distracţie digitală. El trebuie să ofere totul la un standard extrem de ridicat, care, ca să fim sinceri, a fost impus tot de WoW, pentru că până la el, era jale în materie de „cum să creezi un gameplay de calitate şi nu foarte plictisitor într-un MMO".

Pentru cei care nu au avut acces la informaţie, un joc Free2Play este un joc online, de obicei un MMOg (Massive Multiplayer Online Game), care oferă gratuit o mare parte a conţinutului său. Pe lângă acesta însă, există acel conţinut care poate fi achiziţionat contra cost. Pentru asta, cu bani reali cumperi o valută virtuală cu care ai acces la aceste obiecte. Această valută virtuală are nume în funcţie de joc sau de distribuitor. Spre exemplu, Acclaim are, pentru 9Dragons, BOTS iar The Chronicles of Spellborn (care nu e Free2Play, dar e mai avantajos din România cel puţin să plăteşti taxa lunară cu Coins) are Acclaim Coins. TQ Digital are, în funcţie de joc, Warlords Points, Zero Points



Când imaginația te lasă, faci ca Blizzard - Sesam deschide-te

sau Conquer Points. Sony Online are Station Points pentru Free Realms și așa mai departe.



9Dragons, unul dintre primele Free2Play-uri mai cunoscute de pe piață

Tranzacția microscopică

Desigur, mulți susțin că nu este un model strălucit de afacere, pentru că nu aduce venituri clare și substanțiale. Evident, asta e un mare „bullshit" pentru că nicio companie nu a dat publicității vreo cifră în acest sens, de teama concurenței, evident. Totuși este general recunoscut că un procent de cel puțin 5% dintre jucătorii unui Free2Play dau bani pe joc. De ce? Pentru că multe dintre obiectele care pot fi achiziționate contra cost dau avantaje imense posesorului. Dau ca exemplu Runes of Magic, unde singurul mod în care poți avea un mijloc de transport permanent, un mount, cal de călărit, este să dai bani pe el. Tentația e mare și lumea o face. Mai sunt tot felul de poțiuni de experiență, care te ajută să crești repede, fără să mai pierzi timpul, sau obiecte menite să-ți transforme amărâta sabie ruginită pe care o ai într-un artefact legendar ș.a.m.d. Oamenii sunt ușor


Eudemons Online - același engine, altă tematică

de corupt când vinde vorba de putere, iar companiile care oferă aceste jocuri au grijă să exploateze vanitatea oamenilor. Nu că World of Warcraft nu ar face-o, prin goana după Epic-uri.

Cert este că avem acum pe piață în jur de vreo 300 de jocuri Free2Play la care avem acces în limba engleză. Sunt câteva și în română. Cred că mai sunt încă pe atâtea în restul lumii, unde succesul acestui tip de jocuri este imens. Japonezu' și chinezu' sunt mai largi la buzunare când vine vorba de investiții online.

Acest tip de comerț online este definit ca Microtransactions, a cărui definiție sună cam așa:

„Microtranzacțiile se referă la o modalitate specifică de susținere financiară a jocurilor online și nu numai, prin intermediul unei valute care face tranziția între banii reali și valorile virtuale, care reprezintă plata pentru un tip de conținut specific, spre deosebire de taxa lunară care reprezintă plata unică pentru întregul conținut."

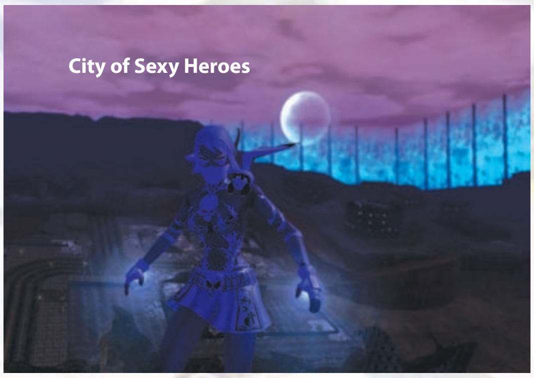
Tada! Acum, revenind la beneficiile pe care le oferă Free2Play, e clar, calitatea nu e neapărat un deziderat. Asta pentru că pur și simplu faptul că jocul este oferit gratuit îi face pe jucători să nu se aștepte la mare lucru. E moca, ceea ce înseamnă că nu e cazul să am pretenții de calitate. Asta e dacă mai are un exploit pe ici, pe colo. Ba mai mult, lumea chiar ajunge să dea bani și tot are rețineri să ridice niște pretenții corespunzătoare. Ca urmare, este ieftin să produci și să întreții un asemenea joc. Modelul estic este: împrumută un engine grafic, pune ceva pe el și bagă-l în alfa.

Din momentul în care e în alfa, deja oferă posibilitatea utilizatorului de a investi bani în el.

Ai dat banii, dar te trezești că nu știu ce obiect Premium nu funcționează cum trebuie, ce treabă ai, nu ți s-a spus că jocul e în stadiu alfa?! Cine te-a pus să dai banul?

Exemple sunt destule, cum ar fi multe dintre jocurile de la IGG, cu accent aici pe Godswar Online, care a bătut orice record, oferind posibilitatea de plată încă din pre-alfa. De fapt, majoritatea distribuitorilor face acest lucru, pentru că merge, pentru că e o mămăligă


Conquer Online, jucat la noi destul de mult


City of Sexy Heroes


Runes of Magic - Regele absolut al acestui gen de jocuri… dacă ne prefacem că uităm de Runescape

sănătoasă, care dospeşte. Şi cum am mai zis pe ici, pe colo, va sări în aer în curând.

Pe de altă parte însă, există o barieră de calitate inferioară, determinată de nevoia financiară. Nu am jucat niciun Free2Play până acum despre care să zic - acesta într-adevăr e un jeg. Calitatea Free2Play-urilor variază de la medie-scăzută până la OK. Spre exemplu, Free Realms de la Sony e un joc de 8-9. Runes of Magic un joc de 7-8. Majoritatea sunt la nota 7, ceea ce spune că pot mulţumi cât de cât aproape orice jucător normal. Altfel nu ar merge, nu? Depinde la care jumătate a paharului te uiţi. Nu de alta, dar un Free2Play oferă suficientă activitate unui jucător normal, fără a-i scoate bani din buzunar. E problema lui dacă intervine vanitatea...


Zero Online - Free2Play, hack&slash, cu roboţi

Mă interesează?

Dacă eşti interesat de jocuri în general, ar trebui. Pentru că viitorul aparţine, fără nicio îndoială, acestui gen de jocuri. Single play-urile au ajuns un model de afacere extrem de păgubos, după cum au declarat unul şi altul. E greu în ziua de azi să mai faci un joc single, fără multiplayer serios, rentabil, pentru că preţurile de producţie sunt imense, iar efectul produs incomparabil mai mic. Viitorul va avea un aspect hibrid. Francizele mari vor continua pe considerente de imagine, de deschidere a pieţei, de promovare sau chiar de preview pentru producţii online mai serioase. Singurele jocuri single player care vor mai avea rentabilitate vor fi probabil cele Indie, produse de independenţi, cu investiţii de câteva mii de dolari, care vor atrage prin originalitate. Afacerile serioase însă vor fi în universul Massive Multiplayer. Piaţa online este acum împărţită în două şi aşa va rămâne. Unii îşi vor dori în continuare câştiguri stabile, din taxă lunară, alţii vor merge la risc cu oferte imbatabile de tip „Free 2 pay". Normal, au apărut şi adevăraţii profitori. Sony Online Entertainment de exemplu combină într-un mod absolut nesimţit cele două modele, pentru a suge şi ultimul leuţ de la bietul jucător. Astfel, Free Realms, un joculeţ online casual foarte simpatic, oferă atât posibilitatea de taxă lunară, cât şi cea de microtranzacţii. Problema este că una nu o exclude pe cealaltă. Fiecare aduce lucruri complet separate şi importante ca volum şi calitate a conţinutului. Aşa că ai două posibilităţi dacă ţi-a plăcut să joci partea moca. Fie dai bani pe ambele lucruri, fie nu dai deloc. Numai una dintre ele îţi oferă prea puţin şi totuşi suficient pentru a te face să mai dai ceva. Însă din partea lui Sony e normal aşa ceva, ei fiind probabil una dintre cele mai lacome companii din câte mi-a dat să văd pe piaţă şi, în accepţiunea multora, cu cea mai proastă tactică de marketing posibilă. Nu miră pe nimeni că gigantul dă semne de prăbuşire, cel puţin partea americană, cea europeană fiind ca şi inexistentă oricum. Modelul lor e unic aşa că l-am denumit Bound2Pay.

Pe de altă parte, în Runes of Magic poţi juca mult şi bine înainte să dai primul leuţ. Da, nu ai mount-ul tău, dar poţi închiria unul pe o perioadă determinată, cu banii jocului, nu cu bani reali. Iar cum asemănările dintre el şi World of Warcraft sunt din ce în ce mai mari, nu e de mirare că lumea dă năvală în el.

Bun, bun, şi atunci?!

Piaţa se adaptează la nişte curente care probabil nu sunt pe placul multora dintre voi, mai ales că la noi se face o antireclamă jocurilor online, în special de către cei care nu se pricep, de cei care cunosc fenomenul din ceea ce se vorbeşte, nu din proprie experienţă. Mulţi vorbesc despre jocurile online ca un fel de plagă a societăţii, care distruge oameni şi familii… să fim serioşi, facem o tură prin licee, facultăţi şi la terapişti de familie să vedem câte cazuri de acest gen există comparativ cu altele?! Mulţi dintre cei care ţin astfel de teorii se joacă în disperare Travian, pe care, în mod ciudat, nu-l identifică drept joc online, pentru că acolo nu plimbi un omuleţ care dă cu vrăji. Ca să scurtez, ceea ce vreau să zic este că societatea a fost prinsă în acest curent fără să îşi dea seama, aşa că, până la urmă, va trebui să ne adaptăm cu toţii. Probabil oricine are un pic de timp liber în faţa unui calculator s-a jucat cel puţin o dată un joc online, fără să realizeze asta. Pentru că aşa merg lucrurile.

Acum, putem să criticăm şi să fim luaţi prin surprindere de noua eră sau putem să o aşteptăm, să fim pregătiţi pentru ea şi să câştigăm cât de mult de pe urma ei. Ce să câştigăm?! Fiind una dintre cele mai promiţătoare afaceri de pe internet, una afectată destul de puţin de criza financiară mondială… io zic că e clar. Pentru cei fără gânduri de afaceri, gândiţi-vă doar că orice fel de graniţe între naţiuni dispar. Ca exemplu, joc jocuri online de vreo 7 ani de zile, nu singur, cu Lara (acesta e un aspect important) şi vă spun sincer că aproape nu există ţară în Europa unde să nu am cazare asigurată, dacă ar fi să am nevoie. Nu e acesta un beneficiu? Desigur, mă port online la fel de frumos ca şi în viaţa reală, că tot cu oamenii am de-a face şi acolo, ceea ce nu pot spune despre foarte mulţi conaţionali, care-şi închipuie că internetul este un fel de scuipătoare. Dar asta e o altă discuţie.

Desigur, sunt multe alte avantaje în a te integra în acest fenomen, fie cu taxă, fie Free2Play. Personal am ales să mă ocup de ambele categorii, dar consider Free2Play-ul un model ceva mai evoluat, de aceea încerc să mă specializez pe el. Şi voi încerca să aduc în atenţia voastră în următoarele numere cele mai de calitate astfel de jocuri, ca să nu vă pierdeţi timpul de pomană. E vară, e soare… Vreme bună de copt hormonii umflaţi din primăvară. Vacanţă plăcută!

■ **Locke**


Godswar - MMO cu spartani fantasy


The Warlords Online - unul dintre Free2Play-urile mai cizelate

Crush The Castle

Pentru micul huligan medieval

http://www.onemorelevel.com/game/crush_the_castle



Sărmanul sergent Alistair McLean era terminat psihic de noii recruţi, aduşi toţi grămadă de la Academia de Virgini fără Speranţă. Oameni cu gânduri pure, visători, poeţi, ce să mai, cum e mai rău. În zadar s-a chinuit el să-i transforme în infanteristi de frunte, instrucţia capitula definitiv după nici 5 minute:

- Soldat, eu sunt inamicul şi vin spre tine. Care-i prima chestie care-ţi trece prin cap?

- Vai, aţi călcat floricelele alea frumoase! Ce grosolan!

- (rânjet prevestitor de clismă cu suliţa) Da'a doua chestie care-ţi trece prin cap ştii care e?

- Ăăăăă… nu?

- Sabia mea, idiotule! Mooooori!

Inutil să mai spun, bietul Alistair şi-a cerut transferul imediat la secţia catapulte. Ceea ce n-a fost deloc rău. În loc să se mai chinuie, sergentul stătea acum la umbră, îşi răsucea mustaţa şi mormăia discret: „Cel fără de păcat să ridice prima piatră!". Şi apoi privea cum se înghesuie 4-5 recruţi pe-un cataroi, cum se chinuie să-l ridice, cum dau toţi în hernie şi cum înjură după aia ca nişte caporali români sadea. Şi gata cu viaţa lor fără de păcat, lucru util pe vreme de război. Pentru că e război mare între ăia din spatele catapultei şi regele din castel. Şi ghici cine va conduce ostilităţile.

Devii sergent, te uiţi cu ură la castelul dubios din zare, ai câteva lovituri ca să-l faci zob. Dacă eşti băiat deştept, o singură lovitură măiastră e destul să facă praf toţi locuitorii. Şi mergi mai departe, spre construcţii din ce în ce mai curioase, mai mult sau mai puţin stabile, mai populate sau mai puţin populate. Nu te speria, că armata e cu tine şi-ţi pune la dispoziţie bolovani din ce în ce mai mari, fie single shot, fie salvă de trei simultan.

Partea nasoală (şi nu prea) e că trebuie să ţii cont de fizică. Clicul de lansare depinde de greutatea bolovanului. Şi tot de greutate (şi de atracţia Terrei, plus o mică doză de principiu al dominoului) depinde şi cum se va dărâma castelul. Te întrebi: merită să te înrolezi la demolări? Merită, măcar pentru ţipetele de agonie ale victimelor.
Şi pentru gimnastica mentală.

Monster Trucks Nitro

Subtilitatea e ceva depăşit

http://www.miniclip.com/games/monster-trucks-nitro/ro/

Era şi cazul să-mi aleg subiectele raportându-mă la criza financiară. Nu sunt bani, aşa că trecem pe maşini mai mici, mai economice, mai finuţe. De exemplu, un Monster Truck DNP (De Neam Prost), bun pentru făcut piaţa (zob), pentru luat pe ăia micii de la şcoală (pe roată, că oricum nu-i vezi) şi de participat în curse fascinante pentru idioţii ăia de americani. Că tot de la ăia a venit şi criza.

Pui mâna pe taste de direcţie, scoţi CTRL-ul din hibernare (unde-s vremurile când era tasta principală în orice shooter?), mergi drept înainte şi te rogi să nu te răstorni. Adică stai, că nu-i bai dacă te răstorni. Spre deosebire de multe alte producţii de gen (alea pentru sado-maso), joculeţul ăsta e milos cu anti-şoferii şi îi aduce el pe calea cea bună în loc să-i ducă la spital. De testat la birou, eventual fără sunet. Că altfel deranjezi secretara de la Solitaire şi şeful de la pr0n.



Pillage The Village

Cum să dai o mână de ajutor. Şi în cine

http://armorgames.com/play/1426/pillage-the-village

Când porneşti un joc şi primele imagini pe care le vezi sunt cu un grup de săteni nervoşi care vor să dea foc unui castel populat de două mâini, deja te intrebi dacă nu cumva ai băut prea mult. Şi mai ales ce. După aia te resemnezi, realizezi că tu eşti perfect treaz şi îi înjuri pe ăia de la Armored Games că au băutură bună la dispoziţie.

Jocuri luate la mişto la ruda săracă şi flash s-au mai vazut (în numărul trecut, de exemplu), aşa că aşteptam să apară şi o parodie groasă după Black & White-ul lui moş Molyneux. Pui mâna pe mouse… pardon, pui mouse-ul pe mână, apuci cetăţenii, îi arunci din slava cerului şi te bucuri când îi vezi oale şi ulcele. Şi tu, ca un zeu parşiv ce eşti, îţi numeri banii făcuţi de pe urma lor. Şi azi aşa, mâine aşa, creşti în nivel şi trebuie musai să alegi dacă vrei puteri de zeu bun (omori oameni şi eşti zeu bun? Cineva a băut cam mult în producţie…) sau de băiat rău. Eventual, poţi fi şi neutru, adică nici cal, nici măgar şi nici băgat la loc de cinste în vreo enciclopedie mai serioasă. Tot ce poţi să speri e că o trupă de pletoşi scandinavi să-şi facă o trupă emo cu numele tău.



Până una-alta însă, ai grijă să aduni fiecare bănuţ. Puterile nu sunt chiar ieftine. Dar, în definitiv, o eutanasie mică (putere bună) sau un pumn sănătos după ceafă nu sunt un drept, ci un privilegiu.

Henry VIII – Dressed to Kill

Totu-i permis în dragoste şi-n război: dă-i să zacă!

http://www.gamesforwork.com/games/play-12749-Henry_VIII_-_Dressed_to_Kill-Flash_Game



Despre Henric al VIII-lea se ştie că era un tip foarte afectuos: şi-a iubit toate cele 7 neveste până la moarte. Până la moartea lor, evident, că doar nu era fraier să se condamne pe sine.

Dar astea sunt poveşti de maturitate. Momentan, Henry e ocupat până peste cap cu adolescenţa, cremă pentru coşuri şi nişte vise păcătoase din cauza cărora îi cam rugineşte armura până dimineaţa. Profetul palatului, chemat de urgenţă să investigheze, a dat un verdict clar: terapie naturistă. Se ia junele, se amestecă la un loc cu o gagică sau două şi se lasă în pace toată noaptea. Uşor de zis, greu de făcut. Ingredientele nu vor să se amestece cu junele nici arse de Inchiziţie. Ori Henry îşi face un renume în turneu, ori va deveni un rege extremist, obsedat de noua dreaptă.

Aici intervii tu. Iei puştanul, îi alegi o armă şi-o armură după preferinţă (apărare mai bună şi viteză à la melc, plus ceva extra power, după felul fierătaniei), intri în ring, baţi inamicul ca pe fasole vreo două runde din trei şi după aia… după aia tragem cortina, că Level e citită şi de minori şi nu mai încape nicio bulină roşie în pagină.

■ **Jack the Ripper**

SAMSUNG JET



Inovația e cuvântul de ordine în ceea ce privește noul telefon mobil Samsung Jet. La prima vedere, el are caracteristicile unui smart phone, însă beneficiază de o interfață cu utilizatorul extrem de intuitivă și ușor de utilizat. Principalul atu al acestui telefon este ecranul său imens, de 3,1 inchi de tip AMOLED. Ecranul este sensibil la atingere și oferă o rezoluție de patru ori mai mare decât un display WQVGA de aceeași dimensiune. Pe lângă îmbunătățirile „de imagine", noul Samsung Jet include unul dintre cele mai performante procesoare pentru aplicații. Acesta rulează la o frecvență de 800 MHz și producătorii garantează că aplicațiile instalate pe acest telefon vor avea timpi de încărcare foarte mici. În strânsă legătură cu puterea de calcul a procesorului este și playerul video ce poate reda fără probleme materiale audio video codate în format DivX, XviD, H.263, H.264, MPEG sau WMV. Camera foto include un senzor de 5 megapixeli, aflat în strânsă legătură cu funcțiile de autofocus și detecție a fețelor. La nevoie, imaginile pot include și informații mai detaliate cu privire la locația în care a fost realizată fotografia, prin includerea coordonatelor geografice.

Specificații

- Rețele: GSM 850 / GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900 / HSDPA 1900 / HSDPA 2100
- Dimensiuni: 109 x 53 x 12 mm
- Greutate: 110 grame
- Ecran: AMOLED – 16 mil culori, 480 x 800 pixeli
- Accelerometru: DA (Motion UI)
- Cameră foto: 5 megapixeli (2592 x 1944) (autofocus, LED flash, geo-tagging)
- Sunet: Polifonic, MP3/WMA/AAC/WAV
- Transfer Date: GPRS, HSCSD, EDGE, 3G, Wi-Fi 802.11 b/g,
- Mesagerie: SMS, EMS, MMS, Email
- Bluetooth: DA
- Port Infraroșu: NU
- FM Radio Inclus: DA (cu RDS)
- GPS: DA
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 1100 mAh
- Stand-by: până la 420 ore (2G) / 406 (3G)
- Talk time: maximum 8 ore 20 min (2G) / 5 ore (3G)

Eye-Fi Pro Card

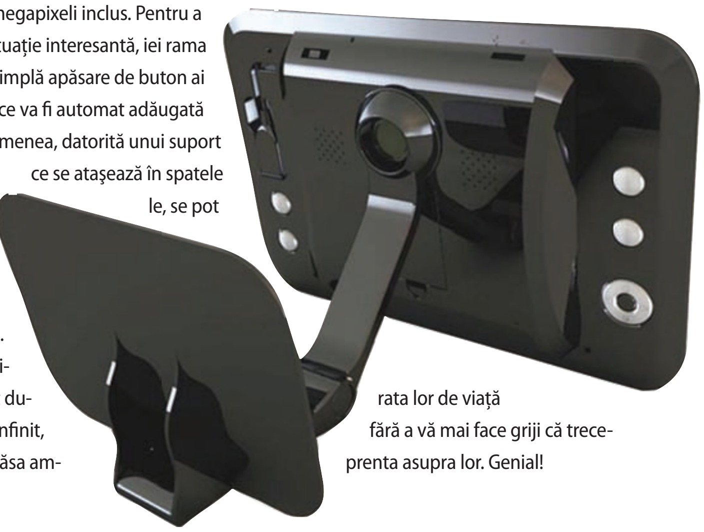


Pasionații de fotografie vor fi în al nouălea cer în momentul în care vor reuși să instaleze acest card de memorie în aparatele foto personale. Cu ce este el mai deosebit? La prima vedere, nu pare nimic senzațional. Miracolul apare în momentul în care el este instalat în aparatul foto. Pe lângă cei 4 GB de memorie ce-i pune la dispoziția aparatului foto, acest card include și un modul wireless prin intermediul căruia se pot transfera rapid și fără prea multe bătăi de cap fotografiile direct pe HDD-ul unui PC sau notebook. Conexiunea wireless se poate realiza direct între echipament și calculator fără a mai fi nevoie de includerea în ecuație a unui router sau a unui Access Point. Tot în ajutorul utilizatorului vine și o funcție ce-i permite să selecteze doar anumite poze care vor fi transferate.

Aiptek Mona Lisa Photo Frame

Deși la început, când au apărut primele „rame" electronice, lumea a fost puțin reticentă vizavi de utilitatea unei astfel de investiții, iată că, în acest moment, astfel de gadgeturi câștigă din ce în ce mai mulți adepți. Avantajele unei rame foto digitale sunt nenumărate, iar lista acestora este în continuă creștere. De exemplu, Mona Lisa celor de la Aiptek este capabilă să afișeze fără probleme, pe ecranul LCD de 8 inchi (800 x 480) din dotare, fotografii de mare rezoluție de până la 16 megapixeli. Alături de memoria sa internă de 1 GB, se pot „cupla" și carduri de memorie de tip SD, MMC, MS PRO sau chiar stick-uri USB. Acumulatorul inclus își poate duce sarcina la bun sfârșit preț de 2-3 ore, după care se intră automat într-un regim de „adormire". Elementul cu adevărat interesant este senzorul său foto de 5 megapixeli inclus. Pentru a imortaliza rapid o situație interesantă, iei rama de-o „toartă" și la o simplă apăsare de buton ai realizat o fotografie ce va fi automat adăugată în slideshow. De asemenea, datorită unui suport special din plastic ce se atașează în spatele ramei foto digitale, se pot „fotografia" poze mai vechi pe care le-ați avut până acum doar pe hârtie. Astfel, pozele sunt digitalizate și automat durata lor de viață este prelungită... la infinit, fără a vă mai face griji că trecerea anilor își va mai lăsa amprenta asupra lor. Genial!





Canyon CNR-DPF11A

Toată lumea este dependentă de fel şi fel de chei. Sunt atâtea uşi prin care trecem, încât aproape că e imposibil să nu purtăm la noi măcar vreo 2-3 cheiţe. Cum purtate aşa de capul lor prin buzunare am risca să le rătăcim, s-au inventat brelocurile. Aceste au diverse forme şi mărimi. Mai nou au apărut aşa-zisele brelocuri electronice, capabile să scoată sunete şi să afişeze şi imagini. Un astfel de progres tehnologic îl întâlnim şi la produsul CNR-DPF11A al celor de la Canyon. Un breloc foarte romantic, ce include un mic ecran de un inch şi pe care pot fi afişate mici imagini cu ce ne e nouă mai drag. Memoria internă poate oferi adăpost doar pentru 126 de fotografioare, salvate evident la o rezoluţie foarte-foarte mică. Încărcarea acumulatorului se face prin intermediul unui conector USB.



NOKIA 3710 FOLD

Din când în când, mai sunt lansate pe piaţă şi modele de telefoane mobile cu ţintă, adică dedicate unei anumite categorii de utilizatori. Spre exemplu, acest model „proaspăt" lansat de Nokia are un design mai deosebit, este foarte subţirel, uşor, plin de funcţii multimedia şi este comercializat într-o paletă coloristică mai aparte. Aceste caracteristici te duc cu gândul direct la publicul ţintă: dragele noastre surori, prietene, soţii, mame, cumnate, verişoare etc. Telefonul este chiar bine realizat, are tastele destul de evidente asortate cu designul general al telefonului, forme foarte rotunjite şi este deosebit de uşor de utilizat. Nokia 3710 Fold poate fi folosit fără probleme şi pe post de MP3 player, producătorii incluzând chiar şi un conector audio de tip jack de 2,5 mm. Memoria internă este redusă din punct de vedere al capacităţii, însă avem garanţia că putem utiliza carduri de memorie microSD de până la 8 GB capacitate de stocare. Camera foto este şi ea inclusă în dotarea standard, cu un senzor foto de 3,2 megapixeli plus un flash de tip LED.

Specificaţii

- Reţea: GSM 850 / GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900 / UMTS 1900 / UMTS 2100
- Dimensiuni: 89 x 47 x 15 mm
- Greutate: 94 grame
- Ecran: TFT, 16 mil culori, 240 x 320 pixeli
- Ecran secundar: TFT monocrom, 128 x 160 pixeli
- Cameră foto: 3,2 MP, (2048 x 1536)
- Sunet: MP3, eAAC+, WMA, Polifonic
- Video Player: MPEG4
- Transfer Date: GPRS, EDGE, 3G
- Mesagerie: SMS, EMS, MMS, Email
- Bluetooth: DA
- Port Infraroşu: NU
- FM Radio Inclus: DA, cu RDS
- GPS: DA
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 860 mAh
- Talk time: maximum 4 ore (2G) / 3 ore (3G)





Belkin Switch-to-Mac Cable

Din ce în ce mai multe persoane, chiar şi din acest colţ minunat de lume, prind gustul pentru frumos, pentru modern, pentru notebook-urile Apple. Cele mai recente modele sunt de-a dreptul incredibile, iar designul lor te lasă cu gura căscată. Mac-urile sunt recunoscute şi pentru stabilitate, ergonomie şi, nu în ultimul rând, uşurinţa în utilizare. Ei bine, dacă tot aţi făcut un efort pentru a vă achiziţiona o astfel de bijuterie tehnologică, e bine de ştiut că există diferenţe majore între sistemele de operare. Majoritatea dintre noi suntem dependenţi de Windows, iar „convertirea" la religia lui Mac OS presupune urmarea unor paşi mai simpli sau mai complicaţi.

Pentru a vă fi şi mai uşor să faceţi această trecere, cei de la Belkin vă sar în ajutor şi au scos pe piaţă un mic device ce ce permite să realizăm transferul de fişiere personale, muzică, filme, fotografii, liste de site-uri favorite, plus multe alte setări personale de pe vechiul PC pe noul Mac. Această migrare se face foarte simplu, mai ales că soluţia Belkin Switch-to-Mac Cable este însoţită şi de o aplicaţie ce pune la îndemâna utilizatorului o interfaţă intuitivă prin care să realizaţi aceste transferuri de informaţii şi date personale mult mai uşor.



SONY ERICSSON C901 GREENHEART



Readucem în actualitate subiectul „eco" cu un nou model pe care producătorii vor să-l introducă în această categorie. Din ce în ce mai multe companii luptă să-şi realizeze produsele cât mai ecologic posibil. Noul model de telefon C901 GreenHeart se vrea a fi un prieten de nădejde al planetei. În primul rând, producătorii au renunţat la a mai tipări manualele acestui telefon pe hârtie, ele fiind incluse în format electronic direct în memoria telefonului. Nici cutia în care este livrat telefonul nu a rămas neatinsă. Ea este construită în aşa fel încât consumul de carton să fie cât mai redus, ca să nu mai spunem că o bună parte din materia primă provine din materiale reciclate. Nici telefonul în sine nu a rămas indiferent la acţiunea green la care cei de la SonyEricsson şi-au propus să participe. Peste 50% din materialele plastice utilizate la realizarea lui sunt obţinute tot din materiale plastice reciclate, în timp ce intensitatea luminoasă a ecranului LCD inclus este automat ajustată în funcţie de iluminarea ambientală, graţie unui senzor de lumină, fapt ce conduce la un consum mai redus de energie.

Ca şi în cazul unor modele precedente, şi C901 GreenHeart este pus pe numărat şi calculat. El include o funcţie ce detectează şi cronometrează numărul de paşi pe care utilizatorul îi face atunci când are telefonul asupra lui. Cu această ocazie, aplicaţia a fost extinsă şi, pe baza valorilor obţinute şi a distanţelor parcurse, se fac automat nişte calcule din care rezultă cantitatea de CO_2 pe care am fi generat-o dacă am fi călătorit cu un autoturism pe aceeaşi distanţă. Nu-i aşa că te pune pe gânduri?

Specificaţii

- Reţea: GSM 850 / GSM 1800 / GSM 1900 / HSDPA 900 / HSDPA 2100
- Dimensiuni: 105 x 45 x 13 mm
- Greutate: 107 grame
- Ecran: TFT, 256.000 culori, 240 x 320 pixeli
- Cameră foto: 5 MP, (2592 x 1944)
- Sunet: Polifonic, MP3,AAC+,WMA, MPEG4
- Transfer Date: GPRS, HSCSD, EDGE, 3G
- Mesagerie: SMS, MMS, Email
- Bluetooth: DA
- Port Infraroşu: NU
- FM Radio Inclus: DA, cu RDS
- GPS: NU
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 950 mAh
- Stand-by: până la 430 ore
- Talk time: maximum 9 ore 30 min

Belkin Dual Auto Charger



A venit sezonul vacanţelor, al călătoriilor şi al distracţiei la maximum. Cei care preferă călătoriile cu autoturismele personale au marele avantaj că se pot dota cu o grămadă de chestii ce ţin de IT şi de entertainment. De obicei, dotarea medie include un navigator GPS, câteva telefoane mobile, eventual un MP3 player mai şmecher, un laptop etc. Cum distracţia costă, indiferent de natura ei, ei bine şi aceste device-uri au nevoie de „viaţă", iar pentru a le menţine permanent acumulatorii încărcaţi trebuie să ne asigurăm că nu plecăm de acasă fără o sursă de energie. Avantajele autoturismului la acest capitol sunt maxime, iar cu diverse accesorii puteţi călători mult şi bine şi să fiţi mereu „online". Iată o propunere interesantă de la Belkin. Odată conectat la bricheta autoturismului, cu încărcătorul auto dual obţineţi 2 surse de alimentare de câte 5 volţi pentru a vă alimenta orice model de iPod sau iPhone şi un alt device care de obicei se alimenta de la un port standard USB sau mini USB. De exemplu, telefoane mobile, navigatoare GPS, PDA-uri, MP3 playere etc. Cu un astfel de adaptor „împuşti" doi iepuri dintr-un foc şi mai scapi şi de alte tripluri sau ştechere de brichetă inestetice.



Tailgate Portable Sound System



După cum arată acest sistem de sunet, numai portabil nu e, însă gândeşte-te la vecinii tăi. Vor fi din ce în ce mai încântaţi dacă vrei să îţi dotezi camera cu un astfel de sistem audio. Această mega „boxă" include un sistem de docking pentru iPod, un amplificator încorporat şi evident difuzoare. Veştile bune nu se opresc aici. Pe lângă intrarea audio de iPod, mai găsim şi o intrare de microfon pentru senzaţii tari româneşti în stil karaoke şi evident o intrare auxiliară pentru o chitară electrică, asta dacă ai în plan să îţi întemeiezi o formaţie. Portabilitatea nu este măsurată în kilogramele pe care le are, ci în instalarea unui acumulator ce-ţi permite să zdrăngăneşti în voie, zi şi noapte, oriunde şi oricând. Let's ROCK!

■ **BogdanS**

CURSĂ ÎMPOTRIVA GRADELOR CELSIUS

Vine vara bine-mi pare, hai la umbră că n-am stare şi mă lupt din greu cum pot, să găsesc un antidot... la căldură bineînţeles. La fel ca şi în cazul nostru, şi calculatoarele noastre mult prea iubite au anumite nevoi, în special cele ce în ultimele luni au suferit schimbări majore legate de configuraţie. Din păcate mai toate componentele de ultimă oră degajă o căldură din ce în ce mai mare. Cu cât creşte performanţa, cu atât creşte şi numărul gradelor celsius. Cei ce mizează pe o performanţă obţinută prin unirea a două sau mai multe plăci grafice, puţin overclocking la procesor şi musai un raid cu două sau trei HDD-uri se vor lovi din start de această problemă în cazul unei carcase obişnuite. Nu uitaţi niciodată de acest aspect, o carcasă ceva mai aerisită, cu câteva sisteme de ventilare bine localizate şi o sursă care să poată oferi necesarul de energie pentru a alimenta toate componentele, inclusiv sistemul de ventilare, este o regulă de care trebuie să ţineţi cont pentru a obţine performanţe maxime în vremuri toride. Chiar şi în cazul în care mizaţi pe un sistem de răcire mai non-convenţional, ce nu se bazează doar pe aer, tot e bine să ţineţi cont de funcţionalităţile carcasei. Totuşi, fiind un sistem de gaming, carcasa trebuie să inspire puţină „atitudine" şi în rândul celorlalţi jucători. Iată câteva recomandări...

■ **BogdanS**

NZXT Lexa Black

Pe cât de îmbărligată e denumirea, pe atât de interesantă e carcasa. În acest caz se marşează mai mult de desing şi funcţionalitate. Partea din faţă, foarte stylish, este realizată dintr-un material plastic, foarte lucios, şi foarte sensibil... la amprente şi zgârieturi. Dar, cu ceva grijă şi atenţie, puteţi să-i păstraţi pentru mult timp înfăţişarea elegantă. Cu excepţia plăcii de bază, toate componentele pot fi montate foarte uşor, fără a fi nevoie de niciun fel de şurub.

1



Raidmax Smilodon

Propunerea celor de la Raidmax este bestială. Acest model de carcasă crează un airflow foarte puternic în interiorul, iar datorită sistemului de deshidere, asemnător unei valijoare, montarea plăcii de bază şi a celorlalte componente e o adevărată joacă de copii.

2



3



iCute Super Cool Turbine Gamer Case

După cum reiese şi din denumire, această carcasă este construită în jurul unei puternice „turbine". Deşi aţi zice că lângă aşa o gură de aer ar trebui să staţi cu dopuri în urechi, ei bine nu este adevărat. Turaţia ventilatoarelor este reglabilă, putând fi ajustată în funcţie de necesar.

CiT 1001 Black Gaming Case 3

Cu această „soacră" ce stă cu senzorii săi de monitorizare împrăştiaţi peste tot, sunteţi mereu la curent cu condiţiile şi temperatura în care componentele noastre, cu greu achiziţionate, muncesc din greu. Ce bine că nu s-a format încă sindicatul plăcilor video.

4



5 Gigabyte Poseidon 310



Zeul mărilor în varianta celor de la Gigabyte este extrem de bine dispus astăzi. El dispune de un sistem de ventilare destul de subţirel, însă, după cum era de aşteptat, el dispune de nenumărate accesorii şi elemente ce ar favoriza instalarea unui sistem de răcire pe bază de lichid. Mă întreb oare de ce :-? ?

Apevia X-Telstar 6



Cu această carcasă vă veţi menţine mereu performanţele componentelor într-o condiţie foarte bună şi mai ales... echilibrată. Fie că vorbim de partea de aerisire sau sistemul de management al cablurilor, totul este foarte bine pus la punct... şi nici nu e cazul să apelaţi la şuruburi.

7 Thermaltake Soprano DX Silver



Aşa cum se unduiesc sunetele melodioase prin urechile noastre, aşa se unduieşte agale airflow-ul în interiorul acestei carcase. Deşi este construită din aluminiu, carcasa trage destul de mult la cântar. Noroc cu sistemul de ancorare inclus.

8 Asus Vento 7700



Nu prea îmi vine a crede că cei de la Asus au realizat această carcasă bazată pe designul autoturismului „Vento" al celor de la Volkswagen, însă recomand această carcasă pentru sistemul de ventilare foarte bun.

SilverStone Kublai KL03 9



Spaţiul este cel ce caracterizează mai mult această carcasă. Indiferent că doriţi să instalaţi o placă de bază ATX, EATX, Micro ATX sau SSI, în interiorul ei rămâne suficient loc pentru a o „umple" cu componente „fiebinţi".

Antec Skeleton PC Case 10



Deşi nu arată, nu funcţionează şi nu se utilizează ca o carcasă clasică, soluţia celor de la Antec este una pe cât de utilă pe atât de îndrăzneaţă. Componentele se montează oarecum la vedere, iar ventilatorul enorm de 250 de mm, ce tronează deasupra tuturor, are grijă ca temperatura să nu treacă de valorile ideale.



Belkin N+ Wireless Router

Simplu şi performant

Performanţă sau acoperire? Sau, de ce nu, poate amândouă? Cu acest model de router wireless al celor de la Belkin, ambele lucruri devin automat realizabile. În momentul de faţă, este destul de greu să obţii performanţe mai ales când vine vorba de transmisii de date prin unde radio. Foarte mulţi utilizatori de internet beneficiază din plin de avantajele unei transmisii wireless, însă din cauza aglomerării spectrului de frecvenţă dedicat acestui lucru, pot apărea nenumărate probleme. Cei de la Belkin sunt conştienţi de acest aspect şi au înglobat în acest router funcţii noi ce permit un management mai bun al frecvenţelor, permiţând clienţilor conectaţi să obţină rate de transfer foarte bune. Cu Belkin N+ Wireless Router vă bucuraţi din plin de performanţele unei reţele wireless bazate pe tehnologia N şi de o acoperire mult mai bună. Cu acest model am obţinut unele dintre cele mai bune valori de transfer la capitolul throughput, iar dacă meniul ar fi fost completat şi cu implementarea unui modul ce permite transferul de date şi în banda de 5 GHz, totul ar fi fost de-a dreptul excelent.

Trecând peste acest lucru, remarcăm uşurinţa în folosire. Chiar şi un utilizator obişnuit care urmăreşte pas cu pas indicaţiile şi instrucţiunile din aplicaţia de pe CD-ul ce însoţeşte acest produs îşi poate instala, configura şi securiza foarte bine acest router.

Printre avantajele sale se numără şi prezenţa unui port USB în care se pot „monta" diverse dispozitive de stocare (de la stick-uri USB la HDD-uri externe) ce pot fi ulterior partajate cu toţi utilizatorii din reţea.

Un alt element aş putea spune chiar unic de care dispune este funcţia de speedometru. Acest test de viteză a conexiunii proprii la internet poate fi rulat de câte ori doreşte utilizatorul şi este reprezentat grafic prin intermediul beculeţelor de pe partea superioară a router-ului. În acest fel, puteţi să vă faceţi o idee asupra lăţimii de bandă pe care o utilizaţi la un moment dat.

În cazul în care doriţi să închegaţi reţeaua şi din calculatoare conectate prin fir, ei bine, dispune şi de patru porturi Ethernet de tip gigabit pentru un maxim de performanţă şi viteză.

Ofertant: Partenerii Belkin, Preţ: 199 Lei

Sony HandyCam HDR-FX1000E

E uşor să fii în top

Deşi nu se prea vorbeşte de lucrurile „sfinte", e bine să ştiţi că ele chiar există, şi într-un număr destul de mare. Spre exemplu, această cameră video este în stare să ofere nişte rezultate cu mult peste cele cu care suntem noi obişnuiţi. Dacă sunteţi impresionaţi de o cameră video HD „de mână" din seria celor compacte, atunci cu un astfel de „monstru" puteţi atinge absolutul HD-ului la ora actuală.

Detaliile fac diferenţa, iar Sony HandyCam HDR-FX1000E vă poate oferi tot ce aveţi nevoie pentru a le evidenţia cât mai uşor. La fel ca în cazul oricărei camere video de nivel profesional, anumite funcţii de bază sunt la mare căutare... pentru cunoscători. În primul rând, controlul. Pentru a crea adevărate capodopere audio-video, este nevoie de multă măiestrie din partea operatorului, dar şi de o sumedenie de funcţii şi opţiuni ale camerei video. După cum este şi normal, această cameră video dispune de un sortiment deosebit de bogat de butoane cu ajutorul cărora se pot ajusta manual o serie întreagă de parametri şi opţiuni.



În ceea ce priveşte specificaţiile tehnice, acestea sunt, cum ar spune unii, fără număr, fără număr. Amintim obiectivul optic format din lentile Sony G de calitate de 35 mm, ce permit realizarea unor filmări chiar şi în format wide angle. De asemenea, zoom-ul optic poate atinge o valoare maximală de 20x extinsă cu o valoare de 1,5x zoom digital. Funcţiile legate de stabilitatea imaginii sau folosirea de tonuri de culoare cinematice sunt şi ele prezente şi sunt de un real folos atunci când se filmează în condiţii mai slabe de iluminare.



O funcţie foarte rară, dar destul de utilă mai ales pentru cei care vor să-şi creeze propriile albume, este identificată sub denumirea de Dual Rec. Aceasta are rolul de a salva pe cardul de memorie fotografii la rezoluţie maximă de 1,2 megapixeli, chiar şi în timp ce folosiţi aparatul pe funcţia de înregistrare.

Fiind cuprins de euforia acestui produs, am omis să vă spun că Sony HandyCam HDR-FX1000E poate folosi ca suport de înregistrare casete miniDV pe care se poate salva atât în format HDV la rezoluţia 1440 x 1080, cât şi în format Standard Definition sau DV.

În cazul în care sunteţi adeptul transmisiunilor live, cu această cameră puteţi să vă faceţi treaba indiferent de aparatura video de care mai dispuneţi. Numărul conectorilor audio-video este foarte mare, permiţând o interconectivitate foarte bună cu alte echipamente.

În ciuda preţului mai neobişnuit, e bine de reţinut totuşi că vorbim de un echipament profesional.

Ofertant: Partenerii Sony, **Preţ:** 16099 Lei

Acer Aspire 3935

Dieta marca Acer



Ştiu că poate suna puţin ciudat, dar să ştiţi că încă se comercializează lucruri incredibil de interesante la preţuri deosebit de atractive. Mă refer în special la acest notebook lansat sub brand-ul Acer. Toţi ştim linia generală de design a majorităţii modelelor de notebook-uri Acer. Nu foarte sofisticate, simple şi atractive ca preţ. De această dată nişte minţi mai luminate au reuşită să găsească o soluţie de a realiza un notebook pe cât de mic, pe atât de atractiv ca aspect şi ca preţ. Ce-i drept, au fost şi ajutaţi puternic de noua platformă hardware ce are ca principal punct de atracţie cel mai recent procesor Intel Centrino 2. Această nouă platformă se caracterizează în primul rând printr-un consum foarte redus de energie faţă de modelele precedente de procesoare destinate segmentului de portabile. Se spune că noul procesor oferă performanţe la un consum de doar câţiva waţi. Într-o astfel de configuraţie, plus un sistem de power management bine pus la punct şi cu puţin ajutor din partea acumulatorului, se poate obţine lejer o autonomie de peste 4 ore. În acest interval, ne putem bucura din plin de toate avantajele pe care un notebook de 13 inchi le poate oferi. Capacitatea de stocare este de 250 GB mulţumită unui HDD ce-şi învârte platanele la o rată de doar 5400 rpm. Memoria RAM ce totalizează 3 GB este de tip DDR2 şi rulează la o frecvenţă de 1066 MHz. Fiind un model de laptop ce are ca atu portabilitatea, nu punctează foarte, foarte sus la capitolul performanţe grafice 3D, accelerarea imaginilor grafice intrând în seama chipset-ului Intel GMA 4500HD.

Ecranul, în format 16:9, este unul foarte subţire, de tip glossy şi oferă o rezoluţie nativă de 1366 x 768. Având la bază tehnologia LED, acest monitor oferă imagini mult mai luminoase şi mai plăcute din punct de vedere al paletei coloristice obţinute în principal şi datorită contrastului mult mai puternic.

Ofertant: Partenerii ELKOTech

Casio Exilim EX-S12BK

O nouă dinamică în fotografie



Sper că încă nu aţi finalizat planurile legate de concediu. Pe ultima sută de metri, vă dau un pont pentru o cameră foto foarte compactă, numai bună de folosit în vacanţă şi excursii. Casio Exilim EX-S12BK pare a fi o alegere reuşită mai ales că acest model este disponibil în foarte multe nuanţe. De această dată, am ales modelul „BK", o nuanţă mai întunecată, mai sobră, ce nu atrage atenţia prietenilor puşi pe şotii. Casio Exilim EX-S12BK include un senzor foto ce permite realizarea unor fotografii la o rezoluţie maximă de 4000 x 3000 dpi, de unde rezultă o valoare de 12.1 megapixeli. Dacă preferaţi imaginile în mişcare, vă dau o veste bună. În acest mod, puteţi filma minuţele bune la o rezoluţie maximă de 1280 x 720. Totul e să includeţi şi un card SD de peste 2 GB.

După cum e lesne de înţeles, utilizarea acestui aparat este cât se poate de simplă. Tot ce trebuie să faceţi este să alegeţi unul dintre modurile presetate de fotografiere şi să începeţi să fotografiaţi. Pentru un plus de măiestrie, puteţi apela la cei 3x ce reprezintă valoarea zoom-ului optic, la care mai puteţi adăuga încă alţi 4x în momentul în care activaţi şi zoom-ul digital.

În cazul în care doriţi să împărtăşiţi şi cu alţi prieteni aventurile voastre din vacanţă, puteţi selecta să filmaţi în modul sugestiv intitulat „YouTube". În acest mod, camera pregăteşte automat materialul filmat pentru a fi cât mai rapid şi mai uşor de postat pe net ;).

Have fun!!!

Ofertant: PCCenter.ro, **Preţ:** 869 Lei



Epson Stylus SX400

Fotografii ultra-durabile



La ora actuală, un echipament catalogat drept multifuncţional nu prea mai este băgat în seamă dacă nu are şi tangenţe cu fotografia. Epson Stylus SX400 respectă această „regulă", ba mai mult, la acest capitol îşi duce foarte bine sarcina la bun sfârşit. Faptul că poţi tipări fotografii sau chiar documente fără ca echipamentul să fie dependent de un PC este un mare avantaj. Datorită combinaţiei card reader şi ecran LCD, întreaga procedură de tipărire „offline" devine o joacă de copii. Ba mai mult, pentru a nu fi catalogată drept o banală imprimantă de birou, producătorii au decis să intervină şi asupra sistemului de cerneluri. În primul rând, cartuşele de cerneală sunt independente pe fiecare culoare, putând fi înlocuite doar acelea care „şi-au trăit viaţa". Calitatea imprimării atât a documentelor, cât şi a fotografiilor este şi ea îmbunătăţită sau, mai bine zis, tipăriturile au devenit mai rezistente în timp graţie unei noi formule de cerneluri folosite, botezată Durabrite Ultra Ink. Nu îmi dau seama din ce motive, o fi cerneala foarte „dură" ori capetele de scriere prea nărăvaşe, însă viteza de tipărire nu este unul dintre avantajele acestui multifuncţional. Indiferent că vorbim doar de copierea unui simplu document sau imprimarea de pe un card de memorie a unei fotografii, faţă de alte dispozitive de acest gen parcă de prea multe ori eşti trimis la plimbare până acţiunea este finalizată. Mai vedem, speranţa moare ultima.



Ofertant: Partenerii Epson, **Preţ:** 424 Lei

LevelOne Wireless Print Server WPS-9123

E bine să împarţi

Se ia următorul scenariu. O gaşcă nebunatică de utilizatori de PC-uri şi notebok-uri, o reţea de calculatoare cu sau fără fir şi o serie de 2-3 imprimante, una mai şmecheră decât cealaltă. Pentru ca fiecare cunoscută din această ecuaţie să poată interacţiona cu cealaltă, trebuie să ajungă la un numitor comun. Şi sapă oamenii şi tot sapă până dau de device-ul minune: LevelOne Wireless Print Server WPS-9123. Acest dispozitiv dispune de două porturi USB şi unul paralel, numai bune de pus la bătaie pentru câteva imprimante. Apoi le conectaţi fie prin fir prin interfaţa Ethernet, fie wireless. Clienţii nerăbdători de PC-uri şi notebook-uri îşi pot tipări liniştiţi lucrările pe oricare din imprimantele conectate la acest print server. Tot managementul printurilor intră în sarcina lui, având însă grijă să facă ordine şi să acorde anumite priorităţi la tipărire când unul dintre nebunaticii din gaşca veselă are brusc o urgenţă. Interesant este că, indiferent de sistemul de operare cu care fiecare utilizator lucrează, îi este asigurată compatibilitatea. Cool.



Ofertant: Magazinultau.ro, **Preţ:** 349 Lei

Belkin OmniView PRO3 USB & PS/2 KVM

Monitorizează şi acţionează

Ofertant: Partenerii Belkin, **Preţ:** 1807 Lei

Controlul mai multor sisteme în acelaşi timp, fie ele PC-uri obişnuite sau mega servere, nu e o treabă chiar uşoară. E greu să te împarţi chiar şi acasă între 2 PC-uri, ce să mai zic de 4, 5, 10 sau, de ce nu, 16 sisteme. Cu soluţia KVM OmniView PRO3 de la Belkin, acest lucru devine foarte simplu. Cu un singur monitor, o tastatură şi un mouse, puteţi ţine hăţurile a 16 computere fără probleme. Dacă mai puneţi în ecuaţie şi faptul că astfel de switch-uri KVM pot fi legate între ele, vă imaginaţi ce putere de calcul puteţi avea la o simplă apăsare de buton. Un astfel de echipament poate fi utilizat şi în birouri, în laboratoare de testare sau datacenter-e.

Spre deosebire de un KVM, interfaţa fiecărui port în parte poate fi personalizată pentru a şti în orice moment pe ce staţie se lucrează. Avantajul unui astfel de echipament este dat şi de faptul că se poate lucra în orice moment chiar şi la nivel de BIOS.

Odată cu acest nou model, cei de la Belkin au găsit şi o soluţie relativ simplă prin intermediul căreia nebunia de cabluri care se adună de obicei în spatele KVM-ului să poate fi redusă. Folosirea unui singur cablu de tip Dual-Port permite conectarea a două PC-uri. Tot cu ajutorul lui Belkin OmniView PRO3 se poate accesa în acelaşi timp şi unul din porturile USB ale fiecărui PC.

Dacă doriţi de exemplu să realizaţi o copie de siguranţă pe un stick de memorie, e suficient să-l conectaţi la portul USB al KVM-ului şi astfel, la o simplă comutare de buton, respectivul PC are automat acces la informaţiile de pe respectivul stick de memorie.



Verbatim Media Station

Prietenul TV-ului

Ofertant: Partenerii Verbatim, **Preţ:** 598 Lei

Despre Verbatim am auzit încă de mici copii. Printre primele medii de stocare externe pe care le-am utilizat erau şi Verbatim-uri... şi eram tare mulţumit de ele, mai ales când venea vorba de dischetele de 1,44 MB. În concluzie, se poate spune că experienţa celor de la Verbatim în domeniul stocării este una cât se poate de vastă. Totuşi, pentru a ţine pasul cu vremurile actuale, trebuie mereu să inovezi. Ce soluţie e mai potrivită pentru o companie de acest gen decât crearea unui device care să poată fi utilizat şi ca mediu de stocare extern, dar şi ca echipament multimedia ce poate fi „parcat" foarte uşor lângă un TV? Ca să intrăm în detalii, trebuie menţionaţi cei 500 GB pe care îi avem la dispoziţie încă de la început. Acum că ştim cu cine avem de-a face, continuăm cu o conectică destul de bogată ce are ca principali actori un port Ethernet pentru integrarea într-o reţea, un port USB şi o sumedenie de conectori audio-video de diverse mărimi şi forme. Încărcarea cu materiale de „entertainment" devine foarte simplă abia după faza în care aţi reuşit să instalaţi aplicaţia pe PC. Ca un proiectant care se plictiseşte şi mai vrea să justifice o mărire de salariu, a implementat un protocol proprietar de tip Network Direct Access Storage pentru a mai complica niţel lucrurile. Astfel, doar după ce au fost instalate minunatele drivere, puteţi să-l „încărcaţi" pe micuţ cu tot ce aveţi voi mai drag şi mai animat.

Playerul inclus din păcate nu este unul tocmai „terminat". Uneori mai pot apărea mici neconcordanţe la unele formate video mai răruţe. Sper că se vor trezi nişte programatori mai serioşi să pună rapid la dispoziţia utilizatorilor un upgrade de firmware consistent. Mare noroc avem cu telecomanda, pentru că fără ea gaşca întreagă de funcţii ar rămâne de izbelişte.





LG Portable Super Multi Drive GP08 Lite

Slim e noul cool

Odată cu „invazia" pe piaţă a netbook-urilor, a dispărut o trăsătură a notebook-urilor clasice. Din cauza reducerii dimensiunilor majoritatea unităţilor optice interne, s-au pierdut din specificaţii. Pentru mulţi, nu e o tragedie şi nici măcar nu le simt lipsa. Durerea cea mare apare atunci când vine vorba de instalarea sau reinstalarea unor aplicaţii stocate pe diverse discuri. Există soluţii pentru a remedia astfel de probleme, unele mai simple, altele mai complicate. O variantă simplă ar fi şi achiziţionarea unui astfel de unităţi optice externe. Când a fost gândită, cei de la LG au luat în calcul şi portabilitatea. Aşadar, a rezultat un produs foarte subţirel, uşurel şi... de ce nu, atractiv ca design. LG Portable Super Multi Drive GP08 Lite nu necesită alimentare auxiliară. Atât timp cât aveţi la dispoziţie un extra port USB, acesta are asigurată cantitatea de energie pentru a funcţiona în condiţii optime.
Printre facilităţile sale importante se numără posibilitatea de a scrie DVD-uri la o viteză de 8x, de a eticheta discurile prin tehnologia LightScribe şi de asemenea de a scrie discuri criptate prin tehnologia SecurDisc. Simplu, eficient, slim.

Ofertant: Partenerii LG, **Preţ:** 305 Lei

Creative HS-1200

Sistemul de căşti wireless Creative HS-1200 este şi placă de sunet externă pentru port USB, ce scoate semnal audio numai prin căşti şi primeşte semnal numai de la microfonul montat pe acestea. Emiţătorul slujeşte şi ca sursă de curent pentru încărcarea căştilor. În situaţia în care aveţi mai multe seturi de sisteme HS-1200, fiecare cască poate fi asociată unui emiţător prin simpla apăsare simultană a câte unui buton al fiecărui dispozitiv.
Esenţială este prezenţa unei console de control ce permite activarea şi reglajul facilităţilor X- Fi CMSS 3D, X-Fi Crystalizer, a egalizatorului pe 10 benzi şi a efectelor de mediu EAX. Astfel, sunetul poate fi personalizat după gustul fiecăruia – al meu îmi spunea că basul este semnificativ accentuat de HS-1200, fără a introduce, însă, distorsiuni sesizabile. În plus, am sesizat o tendinţă generală a acestui sistem de a comprima dinamica semnalului audio. La vizionarea filmelor, în jocuri, în anumite genuri muzicale, acest amănunt nu este important – decât pentru cei care doresc mai multă dinamică, claritate, tridimensionalitate a scenei sonore. În frecvenţă înaltă, am simţit nevoia să încurajez sunetul cu un pic de boost pe cea mai înaltă bandă a EQ-ului. Pentru jocuri, X-Fi CMSS 3D a creat o senzaţie mulţumitoare de spaţialitate. Volumul maxim „curat" al căştilor este impresionant, iar aria de acoperire radio suficientă pentru un apartament obişnuit.



■ **Marius Ghinea**

Ofertant: Magazinultau.ro, **Preţ:** 264 Lei

Asus Eee VideoPhone AiGuru SV1

Ne vedem... pe net

Ofertant: Partenerii Asus, **Preţ:** 1499 Lei



Videotelefoanele au apărut pe piaţă de mult timp, iar de curând au apărut şi variantele dependente de internet. Mai exact, noul videotelefon lansat de către Asus este construit în jurul aplicaţiei Skype. Astfel, oriunde ai fi, poţi fi în legătură directă cu cei dragi la o simplă apăsare de buton. Device-ul în sine este cât se poate de simplu... de utilizat. Interfaţa grafică este extrem de intuitivă şi, odată autentificat utilizatorul de Skype, totul decurge obişnuit. Cu ajutorul unui mini stick se navighează prin agendă, iar la apăsarea butonului „verde", video conferinţa este iniţiată. Conectarea device-ului la internet se poate face fie prin fir prin intermediul unui port Ethernet, fie wireless. Cea de-a doua variantă este una foarte practică şi destul de utilă deoarece se câştigă şi un oarece spaţiu de mişcare.
Pentru a susţine acest lucru, producătorii au inclus chiar şi un acumulator. Astfel nu mai este necesar să tragi firul de alimentare după tine prin casă.
Fiind un device ce rulează un client de Skype, înseamnă că poate comunica cu orice utilizator ce are creat un cont pe Skype, indiferent că este conectat pe un PC sau alt device compatibil cu serviciul Skype.
Imaginile afişate sunt de calitate, asta şi mulţumită ecranului LCD inclus de 7 ţoli ce are o rezoluţie nativă de 800 x 480.

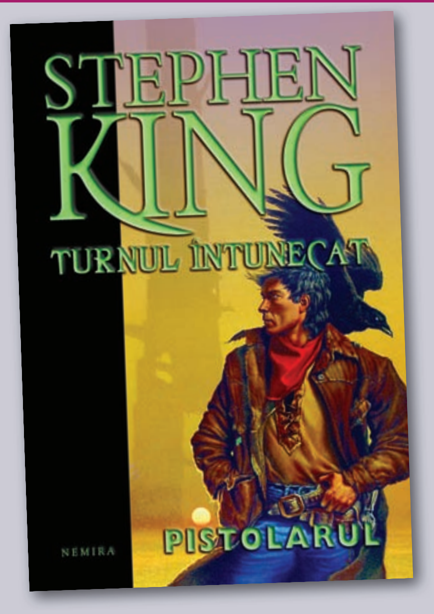
■ **BogdanS**

Titlu: Pistolarul

Autor: Stephen King

Traducător: Mircea Pricăjan

Colecția: Suspans



La vârsta de nouăsprezece ani, Steve s-a hotărât să scrie o poveste similară cu cea din Stăpânul inelelor de J.R.R. Tolkien. Westernul legendar regizat de Sergio Leone, Bunul, răul şi urâtul, şi un poem de Robert Browning, Childe Roland to the Dark Tower Came, l-au inspirat să scrie „ceva ce conținea sentimentul de aventură şi magie din seria lui Tolkien, dar pe fundalul western aproape absurd de măreț al lui Leone", o epopee de o „măreție apocaliptică". Treizeci şi trei de ani mai târziu, magnus opus la care a lucrat întreaga viață a fost finalizat. Este povestea lui Roland Deschain, ultimul pistolar, şi a călătoriei sale spre Turnul Întunecat.

„Plasată într-o stranie lume paralelă, cu o imagistică vizuală hipnotică şi personaje de neuitat, seria Turnul Întunecat este creația cea mai vizionară a lui King, un amestec magic de science fiction, fantasy şi horror, care îi încununează întreaga operă."

Barnes & Noble

„Dacă vă va vrăji Turnul Întunecat, fie şi numai un pic, socotesc că-mi voi fi făcut treaba – care a început în 1970 şi s-a încheiat în bună parte în 2003. Totuşi, Roland ar fi primul care să atragă atenția că o perioadă ca aceasta înseamnă foarte puțin.
De fapt, când te afli în căutarea Turnului Întunecat, timpul nu mai are nicio măsură."

Stephen King

STEPHEN EDWIN KING a doborât toate recordurile de vânzare şi a primit numeroase premii, printre care şi prestigioasa Medalie pentru Contribuții Deosebite în Domeniul Literaturii Americane oferită de National Book Foundation. În 2006, venitul sau anual a fost estimat la 40 de milioane de dolari.
S-a născut în Portland, Maine, în 1947. Când avea doi ani, tatăl său şi-a abandonat familia, iar micul Stephen a avut o copilărie grea, marcată de repetate mutări dintr-un oraş în altul. A îndrăgit matineele anilor '50, unde se proiectau mai ales filme de groază şi SF, iar în 1960 l-a descoperit pe H.P. Lovecraft, care a avut o influență decisiva asupra lui - s-a apucat imediat să aştearnă povesti, la o maşină de scris căreia îi lipsea tasta „N", pe care o vom întâlni mai târziu în Misery.
Aproape toate romanele lui au fost ecranizate şi King acordă permisiunea studenților la regie să adapteze povestirile sale pentru suma simbolică de un dolar.

CÂŞTIGĂTORII LUNII MAI

Cei cinci câştigători ai concursului NEMIRA, ediția mai, ce a avut ca premii **cinci volume Hyperion de Dan Simmons**, sunt: Popa Cornel din Coteşti, Stanciu Zamfir din Bucureşti, Mitoi Mădălin Alexandru din Horezu, Popa Andreea din Slănic Moldova şi Cîrjan Vasile din Craiova.

Info: Câştigătorii sunt rugați să contacteze redacția la adresa de e-mail sofia_grigore@3dmc.ro sau la numerele de telefon 0268.415.158, 0268.418.728

ESCU ONLINE (sau episodul 2)

Nu ştiu cum se face, dar de fiecare dată când mă aşez în fața calculatorului, îmi găsesc alte lucruri de făcut, mereu altele, numai pic de distracție să nu fie! Facturi, plăți online, mailuri serioase şi research foarte important, toate se pun cu dârzenie între mine şi țelul real al relației dintre mine şi computer: jocurile.

Există, bineînțeles, o explicație: jocurile au tendința de a fi complexe, cu berze, scotocimonitoare de veracitate şi eroi legendari, cu taste speciale de memorat şi cu help de citit sau



CONCURS LEVEL ŞI NEMIRA

Câştigă una dintre cele cinci cărți Pistolarul de Stephen King răspunzând la întrebarea:

La ce vârstă s-a hotărât Steve să scrie o poveste similară cu cea din Stăpânul inelelor?

- 19 ani ☐
- 25 ani ☐
- 55 ani ☐

Nume, prenume ____
Cod numeric personal ____
Str. ____ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____
Localitate ____
Cod Poştal ____ Județ ____
Telefon ____ e-mail ____



Decupați talonul şi trimiteți-l pe adresa 3 D Media Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 august 2009. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorți. Numele câştigătorului va fi publicat în ediția de luna septembrie 2009 a revistei. Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informațiile conținute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC 3 D Media Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

tutorial de parcurs. După o zi (sau, mai precis, după mai multe zile) de muncă, stres şi nesomn, numai povestea cine ştie cărei pipiţe în latex, cu sabie şi sânişori NU mă atrage ! M-ar interesa poate dacă s-ar dezbrăca – nu, mai bine, dacă M-ar dezbrăca, să mă bage la duş şi să-mi pună şi pijamalele, după care să mă lase în durerea mea să DORM !

... nicidecum să se-apuce să-mi spună galeş despre nava spaţială care pluteşte în derivă către Peştera Dracului sau să se smiorcăie despre satul ei, care a fost ars fără milă, de cavalerii brânzei putrede din ţinutul orăcăitorilor fără cioc!!! Pentru că asta e boala oricărui titlu actual : multă vorbărie şi o grămadă de pregătiri pentru 5 minute (atât mai rămân din ce pot şi io să storc la finalul unei zile de cacao) de împuşcat – şi ăla cu tot felul de arme pe care trebuie să le bibileşti, să le upgradezi şi să le tot reîncarci...”#¤%& !

Frustrare, pe scurt, şi mă trezesc la final şi mai obosit şi nemulţumit decât eram înainte de a mă aşeza în faţa măritului computer. Inacceptabil. Ce-mi trebuie mie este un joc simplu, ceva care să ocupe exact atâtea resurse câte vrea el (că aşa-i în viaţă, când dai de bani pentru computer ţăpănog, realizezi că nu mai ai timp să-l foloseşti), să arate exact aşa cum vrea el (sincer, mi se rupe de „level design”, „pixel mapping” si „interlaced mother fu...cker”) - tot ce contează este ACŢIUNEA ! Vreau sânge, vreau şefi transformaţi într-o clipită în pateu, vreau să las animalul din mine să brutalizeze fără pic de prudenţă mouse-uri, monştri, coropişniţe şi ce mai răsare pe ecranul ăla scump şi mare, pe care, să-l fi avut în adolescenţă, l-aş fi idolatrizat, dar care acum adună praf. NUMAI praf.

Vreau să trăiesc o victorie clară în 2 paşi, fără strategii şi personaje, fără să stau 2 ore numai până mi se construieşte baza de atac de pe planeta „3 lalele cibernetice” , vreau un sentiment facil de „sunt bun”, pe care numai un PacMan mi-l poate da, senzaţia extraordinară de uşurare pe care o aveam la finalul oricărui nivel din Manic Miner, sentimentul că sunt cel mai şiret om de pe planetă când anticipam un neamţ după colţ în Eagles Nest, ce mai, atotputernicia platformelor şi chiar senzaţia de viteză pe care o aveam jucând cine ştie ce raliu pe HC, cu 4 frame-uri pe secundă...

Faza tare e că, dacă vrei cu adevărat, poţi juca oricare (sau, mă rog, aproape oricare) titlu vechi pe net. Se egzistă emulatoare web, se egzistă site-uri de daunlăud, poţi, ce mai. Dar, mă întreb cumva perplex, ce mama naibii am avut în sfeclă, când am băgat 3 salarii în sistemul meu cel nou de gaming, că m-am trezit deunăzi privind surprins culoarea tastaturii pentru care am stat 2 luni să mă decid ! De ce ? Păi, normal, şi acasă folosesc tot leptopu', e mai uşor de bootat şi am şi toate fişierele pe el... De ce m-am sucit şi m-am învârtit şi m-am benoclat la plăci video şi Nehalemuri, când puteam bine-mersi să JOC PE NET ?!?!?

Degeaba, de-aia. Trăim cu impresia că suntem tineri şi că o să rămânem tineri şi ne raportăm numai la această prezumţie. ÎNSĂ (ah, ce n-aş da să nu existe acest „însă”) timpul trece şi, aşa cum spunea cineva, odată cu vârsta, vine şi înţelepciunea. Problema e că, uneori, vârsta vine de una singură. Cred că de-aia stau şi mă holbez neajutorat la sistemul meu de gaming, care ar fi bucuros măcar să mă dau pe net cu el, darmite să-i pun la încercare coolerele şi „potenţialul de overclocking”...

În fine, după meditaţie şi eforturi MAARI zen, am ajuns la o concluzie: cu cât înaintăm în vârstă, cu atât suntem în stare de mai puţine lucruri. Cu cât suntem în stare de mai puţine lucruri, cu atât ne jucăm mai puţin. Cu cât ne jucăm mai puţin, cu atât devenim mai proşti. Deci, cu cât îmbătrânim, cu atât devenim mai proşti.

Ce n-are sens în acest raţionament? Păi, se zice că bătrânii dau în mintea copiilor...



Ascultă Fabrica Dementă cu Escu, Orlando şi Popescu în fiecare dimineaţă de la 06:30 la 10:00, numai la Radio 21

www.

www.filmsite.org/cultfilms3.html



Te simţi prost când începe lumea să vorbească despre lucruri inteligente în jurul tău? Nu ştii nimic din ceea ce se vorbeşte şi te simţi un pic în plus? Ai căutat şi tu encicopedia lui Joey din Friends cu ajutorul căreia a învăţat o grămadă de lucruri interesante care încep cu litera X, dar fără succes? Hai să îţi dau o mână de ajutor. Intră pe site-ul de mai sus şi vei putea să înveţi o grămadă de filme din categoria celor clasificate ca fiind culte. Câteva rânduri despre fiecare, un pic din povestea spusă în ele, un pic de informaţie care poate îndrepta conversaţia spre ceea ce te interesează şi pe tine. Filmele. Stai liniştit. Discuţia nu va sta mult în direcţia filmelor culte. Nu multă lume cunoaşte termenul. Aşa că după primele două titluri enumerate şi după menţionarea lui Bunuel sau a lui Russ Meyer, toată lumea se va îndrepta spre Viaţa de ţigan sau Terminator, subiecte la capitolul cărora eşti şerif. Şi iată cum poţi deveni stăpân pe conversaţie, folosindu-te de tertipuri ordinare.

www.mymodernmet.com/profiles/blogs/vivid-storytelling-christoph



Cât de atent eşti la ceea ce se întâmplă în jurul tău în timp ce tu te simţi bine? Te-ai uitat vreodată în stânga sau în dreapta să vezi dacă nu cumva cineva face pipi în paharul tău de cola? Ai băgat vreodată de seamă că doi paşi mai încolo de locul unde tu tocmai înfuleci zece mici cu muştar un urs se uită la tine ridicat pe picioarele din spate? Cine ştie, poate de fiecare dată când dormi dupamiază, un păianjen vine şi depozitează ceva ouă la tine în gingii… oricum, site-ul de mai sus a surprins câteva momente jenante, dubioase, de doi lei şi total deplasate în care ai putea foarte bine să te găseşti şi tu.

www.chinadaily.com.cn/world/2007-06/13/content_893426.htm

Discriminare pe faţă. Culoarea pieii l-a salvat pe un homar de la moarte. Articolul în sine spune foarte plastic de altfel: „Homarul a fost salvat de fierbere şi rupere în bucăţi”. Şi totul datorită simplului fapt că este albastru! Vi se pare normal ca în zilele noastre culoarea pielii să mai fie un standard pentru viaţă şi moarte? Mie nu! Dacă e să fii fiert şi sfâşiat în bucăţi, toată lumea să fie tratată la fel, indiferent de culoarea pielii. Galbeni, maro, negri, alb-gălbui, roşii ca racul, verzi ca prazul… toţi să intre în aceeaşi oală, fierţi la aceeaşi temperatură şi mâncaţi de cui îi plac. Dacă stai acum şi te gândeşti de ce era homarul acela albastru şi deja începi să te gândeşti la poluare, nesimţire, hrană pe terminate, uraniu îmbogăţit în balta de unde a fost pescuit, să ştii că greşeşti. Homarul pur şi simplu este un mutant pentru că aşa a ales el! Cred că era un fel de Nostradamus al homarilor care a citit în alge că la ceva vreme după ce se vopseşte cu albastru de metil, va fi prins de un american bărbos, care îl va dona unei şcoli generale, unde va fi chinuit toată viaţa de puţoi de clasa a doua. Oricum, soartă preferabilă celei de a deveni ciorbă.





They are watching us. **Imagine trimisă de Petculescu Răzvan**



No comment
Imagine trimisă de Dehelean Bogdan


Ştiam că poate să sară, dar nici chiar aşa.
Imagine trimisă de Răzvan Dumitrescu



The Cristiano Ronaldo effect. **Imagine trimisă de Sparks**



Şi le-am zis să ducă gunoiul.
Imagine trimisă de Ciprian Caloian


Ridică-mă la cer! **Imagine trimisă de Ionuţ Stancu**



Dude, you're doing it wrong. **Imagine trimisă de Akavirian Getsu**

Câştigătorul din acest număr este Petculescu Răzvan

Trimiteţi imagini pentru patch la adresa patch@level.ro.

ABONEAZĂ-TE PE UN AN la revista LEVEL şi

economiseşti până la 34% faţă de preţul de copertă

CUMPĂRĂ ACUM şi ONLINE
www.chip.ro/abo

Mai poţi comanda următoarele produse de pe CHIP SHOP
www.chip.ro/shop



Completaţi online la adresa http://www.chip.ro/abo talonul de abonament sau trimiteţi această pagină completată cu abonamentele alese şi cu datele dumneavoastră, împreună cu dovada plăţii (copie chitanţă, ordin de plată sau mandat poştal) pe e-mail la adresa de e-mail abonamente@3dmc.ro, pe fax la numărul 0268-418728 sau prin poştă la adresa: Bădescu Ioana, OP2 CP4, 500530 Braşov. Pentru orice alte detalii suplimentare vă rugăm să ne contactaţi prin e-mail la abonamente@3dmc.ro sau la telefoanele 0268-418728, 0368-415003, 0723-570511, 0744-754983 interior 30, sau la fax 0268-418728.

07/2009

REVISTA	PERIOADA	Doresc ca abonamentul să înceapă cu luna:	Număr abonamente comandate	Preţ unitar abonament	TOTAL (nr abonamente x preţ unitar abonament)
CHIP CD	6 LUNI			40.00 lei	
CHIP CD	12 LUNI			72.00 lei	
CHIP DVD	6 LUNI			60.00 lei	
CHIP DVD	12 LUNI			112.50 lei	
LEVEL DVD	6 LUNI			69.00 lei	
LEVEL DVD	12 LUNI			119.00 lei	
PC PRACTIC	6 LUNI			40.00 lei	
PC PRACTIC	12 LUNI			75.00 lei	
FOTO-VIDEO	6 APARIŢII			45.00 lei	
FOTO-VIDEO	10 APARIŢII			79.00 lei	
TOTAL GENERAL DE PLATĂ					

Denumirea firmei / C.U.I. ______

Nume, prenume ______

Vârstă ______ Ocupaţie ______

Str. ______ Nr. ______ Bl. ______ Sc. ______ Ap. ______

Localitate ______

Cod Poştal ______ Judeţ ______

Telefon ______ e-mail ______

Am plătit ______ lei în data de ______ cu mandatul poştal / ordinul de plată nr. ______

Am mai fost abonat, cu codul ______ Semnătura ______

Plata se poate efectua prin:
- plată online prin Card de Credit (mai multe detalii pe http://www.chip.ro)
- depunere de numerar la orice ghişeu BRD în contul 3 D Media Communications nr, RO78 BRDE 080S V056 0497 0800 deschis la BRD Braşov
- ordin de plată în contul 3 D Media Communications (cod fiscal RO1099507) nr. RO71ABNA0800264100060476 deschis la RBS Bank Braşov.
- pentru bugetari, plata se face în contul RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Braşov.
- mandat poştal pe numele Bădescu, OP 2 CP 4 500530 Braşov

Mai puteţi comanda:

☐ CHIP Special - Linux	11,98 lei
☐ CHIP Special - Tips&Tricks	9,98 lei
☐ CHIP Special - Windows Vista	9,98 lei
☐ CHIP Special - Navigare GPS	9,98 lei
☐ CHIP Special - WLAN	9,98 lei
☐ CHIP Special - Word 2007	9,98 lei
☐ CHIP Special - Securitate	9,98 lei
☐ CHIP Special - Website	9,98 lei



Oferta completă de reviste o puteţi găsi pe pagina de internet: http://www.chip.ro/abo
Comandarea acestor reviste nu este condiţionată de achiziţionarea unui abonament.

Pentru operativitate vă rugăm să completaţi online talonul de abonament la adresa www.chip.ro/abo sau să trimiteţi talonul alăturat prin fax la 0268-418728 sau prin e-mail la abonamente@3dmc.ro

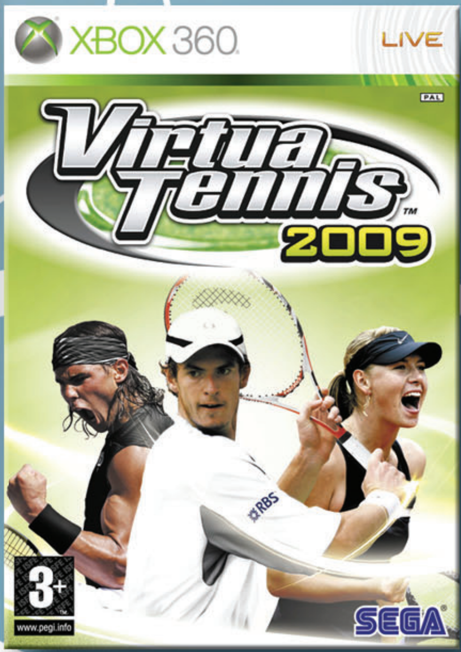
Identitatea operatorului de date: 3 D Media Communications SRL, General Manager Dan Bădescu. Completând acest formular sunt de acord ca informaţiile menţionate mai sus să fie prelucrate şi să fie introduse în baza de date a 3 D Media Communications SRL, să fie utilizate pentru acţiuni de marketing direct şi corespondenţă comercială. În conformitate cu prevederile art. 12-18 din Legea 677 din 2001 dispuneţi de următoarele drepturi: de informare, de acces, de intervenţie, de opoziţie, de a nu fi supus unei decizii individuale, de a vă adresa justiţiei. Pentru exercitarea acestor drepturi vă rugăm să ne contactaţi, în scris, la adresa 3 D Media Communications SRL, OP2, CP4, 500530 Braşov, sau prin fax la numărul 0268-418728. 3 D Media Communications a fost înscrisă în registrul de evidenţă a prelucrării de date cu caracter personal al ANS-PDCP sub numărul 4702.

NEXT ISSUE

Sarsailă Junior



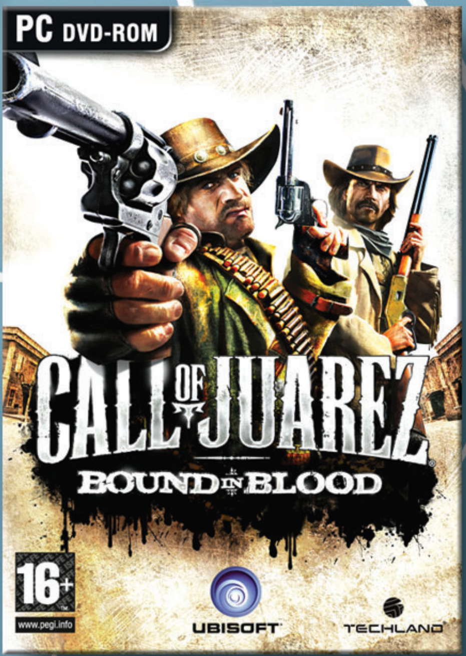
Pe zgură sau pe consolă?



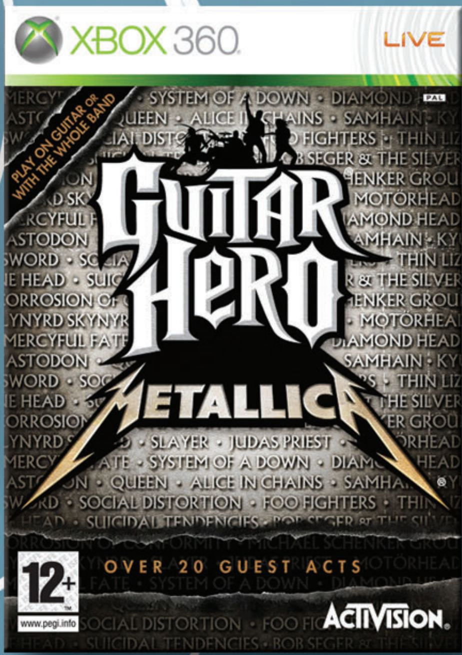


Nu arde combustibilul degeaba

Chemarea prequel-ului



Hero of the Day





Descoperă!


WORLD OF WARCRAFT
WRATH of the LICH KING
LICH KING TE AŞTEAPTĂ...
Ai izbândit împotriva răului demonic din Outland. Acum însă Arthas the Lich King a pus în mişcare forţe sinistre pentru a distruge complet orice urmă de viaţă din Azeroth. În timp ce legiunile undead ale teribilei Scourge ameninţă să cotropească toate ţinuturile, trebuie să loveşti chiar în inima abisului îngheţat şi să elimini definitiv teroarea întunecatului Lich King...
• Luptă până la nivelul 80
• Înfruntă forţele lui Arthas the Lich King
• O nouă hero class - Death Knight
• Controlează puternice arme de asediu
12+
www.pegi.info
BLIZZARD ENTERTAINMENT
ÎN MAGAZINE DIN 13.11.08
© 2008 Blizzard Entertainment, Inc. Toate drepturile rezervate. Wrath of the Lich King este o marcă comercială şi World of Warcraft, Blizzard Entertainment şi Warcraft sunt mărci comerciale sau mărci comerciale înregistrate ale Blizzard Entertainment, Inc. în S.U.A. şi/sau alte ţări. Toate celelalte mărci comerciale la care se face referire aici sunt proprietăţile respectivilor lor deţinători.